MAGAZINE
25
MAY 2015
そして
安い
SPECIAL INTERVIEW
WITH YASUNO KIYONO,
FAYLAN,
KISAKI URUMI,
AND MANY MORE!
ANIME
NAGATO YUKI-CHAN NO SHOSHITSU
MIKAGURA GAKUEN KUMIKYOKU
HIBIKE EUPHONIUM
HOUKAGO NO PLEIADES
MANGA
HINA MATSURI
ANIMA CORE
高級スシ
EVENT REPORT
re:con
CLAS:H
Cosplay Live-Action Show: Hybrid
SHARE FROM US
K-DRAMAS FROM JAPAN
HOUKAGO LOVE LIVE
SEIYUU AS SOLO SINGER?
DOMO MINASAN
NINJA SLAYER
DESU

©Studio TNK/Miyama-Zero

Cover

Edisi sebelumnya

Disclaimer

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

ANIME · MANGA · HAVEN

EDITORIAL

MAAF MENUNGGU LAMA, VOLUME 25 SUDAH HADIR!

Haihai, selamat datang di AMH Magz volume 25! Pertama saya ingin minta maaf dulu karena interval antara volume 24 dan 25 cukup keterlaluan. Tapi tak usah kuatir karena di volume 25 ini kita punya banyak bahasan dan artikel menarik untuk dibaca. Anggap saja sebagai double issue untuk mengejar ketertinggalan, hehehe.

Anyway, rilisan volume ke-25 ini membuat saya mengingat kembali dari mana AMH Magz bermula. Dari sebuah project iseng yang dimotori beberapa anggota subforum AMH Kaskus, kini menjadi salah satu media Jejepangan yang konsisten (baca: tarsok, gabut, mager, dls) merilis produknya. Ya, untuk bagian itu kami masih harus berbenah.

Kesampingkan soal tarsok, ada banyak hal yang berubah dari rilisan-rilisan lama, apalagi di tahun 2015 ini. AMH Magz kini punya lebih banyak konten, banyak artikel feature dengan narasumber, bahkan punya siaran radio sendiri. Intinya, mulai menjadi majalah betulan.

Dan tentunya, ini semua tidak bisa terwujud tanpa bantuan dari kalian semua. Redaksi, kontributor, pembaca, pendengar, narasumber dan para stakeholder lainnya. Mereka yang telah menjadikan AMH Magz seperti sekarang ini. Untuk itu, saya mewakili redaksi mengucapkan terima kasih untuk segala achievement yang diraih AMH Magz hingga sekarang. 7 ribu likes, reportase event nasional, hingga korespondensi dengan narasumber internasional. I love you bruh, no homo by the way.

Ke depannya, semoga AMH Magz bisa kembali menyajikan berbagai artikel yang lebih menarik dan unik lagi. Doakan agar AMH Magz bisa melakukannya ya! We need you!

mca_trane

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di http://randomcircle.wordpress.com/

SCOPEDOG0097
......

OTAKU_INSIDER
4choner wannabe who fucked up so hard IRL, hobi bermalas-malasan dan ngarang bebas.

SABUXNATSU
.....

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Prison School

07/2015

Akademi swasta Hachimitsu yang sebelumya sekolah khusus perempuan diubah menerima semua gender. Pada tahun ajaran baru tenyata cuma 5 laki-laki yang mendaftar.

Gakkou Gurashi

07/2015

Empat gadis yang berusaha bertahan hidup di sekolah setelah zombie apocalypse.

Monster Musume no Iru Nichijou

07/2015

Dunia menyadari bahwa makhluk seperti harpy, centaurus, catgirl dan masih banyak lainnya, bukan hal fiksi. Kini manusia dan makhluk mistis tersebut berusaha lebih saling mengenal.

Symphogear GX

07/2015

Season ketiga dari Symphogear. Power armor yang mengandalkan kekuatan dari musik.

Himouto Umaru-chan

07/2015

Mengisahkan adik Umaru yang merupakan gadis idola di sekolah. Namun si adik ini ternyata punya rahasia yang cuma muncul saat dia di rumah.

Danchigai

07/2015

Kisah sehari-hari 5 bersaudara yang hidup dalam satu unit apartemen.

Lotere Berhadiah Figure Hestia

Figure Hestia dari serial Danmachi akan menjadi hadiah di Minna no Kuji (Lotere untuk semua orang), sebuah lotere dimana semua orang bisa menang. Figure yang dijadikan hadiah berbeda dari versi yang ditampilkan Kotobukiya.

Live Action Drama Death Note

Edisi terbaru Shonen Jump mengumumkan manga Death Note yang sebelumnya telah diadaptasi menjadi movie dan anime akan diadaptasi menjadi serial drama TV. Masih belum ada informasi siapa saja aktor yang ikut terlibat. Direncanakan mulai tayang Juli tahun ini.

Bundel OVA Nanatsu no Taizai untuk Manga Edisi Terbatas

Lawson dan HMV memasukkan daftar manga Nanatsu no Taizai vol 16 edisi terbatas, akan menyertakan sebuah OVA. Manga ini dijadwalkan terbit bulan Agustus.

Tour KinMosa

CAN TOUR bekerja sama dengan Visit Britain, sebuah agensi wisata nasional, akan segera memberikan penggemar pengalaman Kiniro Mosaic. Masih belum banyak detail yang disebutkan. Tapi bisa dipastikan salah satu tujuan wisata adalah mengunjungi Fosse Farmhouse yang menjadi model rumah ALice. Merchandise original juga akan disediakan untuk peserta tour.

Pokemon 2015 Movie

Pokémon the Movie: Hoopa and the Clash of Ages akan mulai tayang di bioskop Jepang pada 18 Juli tahun ini. Movie ini akan menyertakan karakter dari Pocket Monsters XY, pokemon legendaris dari gnerasi sebelumnya dan sejumlah karakter original. Movie ini akan mengisahkan Ash, Pikachu dan teman-temannya menghadapi pokemon legenda Hoopa. Pokemon ini mampu menggunakan sihir yang mendatangkan orang maupun pokemon lain melalui sihir. Ash berupaya menuntaskan masalah yang ditimbulkan oleh Hoopa ini.

Noragami Mendapatkan 2 OVA Tambahan

Retailer HMV melalui akun twitter resmi mereka menyebutkan manga Noragami edisi terbatas vol 15 dan 16 akan menyertakan sebuah bonus OVA lagi. Volume 15 direncanakan terbit pada bulan November seharga ¥3780. OVA ini akan mengadaptasi chapter spin-off yang terbit pada 2013.

Selain OVA tersebut, Noragami dipastikan akan mendapat season kedua. Setelah season pertama diakhiri dengan sebuah original arc, kini studio BONES bisa leluasa melanjutkan arc selanjutnya dari manga.

Figure Emas KR Ichigo

Kamen Rider Ichigo mendapat sebuah figure yang terbuat dari emas. Perusahaan yang membuat adalah Tokuriki Honten, sudah berpengalaman dengan kerajinan emas sejak 300 tahun. Meski figure ini hanya berukuran 20cm dan 10cm tapi harganya tidak main-main. Untuk yang 20cm seharga US$47000 sedangkan yang kecil seharga US$6500. Figure sudah mulai dijual 24 April.

Dragon Ball Super

Money milking franchise Dragon Ball berlanjut setelah Toei Animation mengumumkan akan membuat serial TV Dragon Ball baru. Seri ini akan mengambil setting setelah Buu saga. Dragon Ball Super ini mulai tayang pada bulan Juli tahun ini. Akira Toriyama akan terlibat sebagai pembuat cerita.

Anime Devilman Baru Sedang Diproduksi

Anime Devilman akan kembali dibuat. Manga karya Go Nagai pada tahun 1970 ini sudah dua kali diadaptasi, serial 39 episode pada tahun 1972 dan 2 OVA pada tahun 1987. Sebuah movie live action juga pernah tayang pada 2004 namun gagal besar. Studio yang memproduksi Devilman baru ini adalah Actas yang sebelumnya sukses dengan Girls und Panzer. Apakah mereka mampu menganimasikan kesadisan Devilman?

Non Non Biyori Repeat

Sekuel dari Non Non Biyori ini dipastikan mengudara pada bulan Juli tahun ini. Selain itu mereka akan menayangkan secara terbatas episode perdana dalam event pembukaan di Tokyo Metropolitan Hibiya Public Hall pada tanggal 14 Juni. Event ini akan dihadiri pengisi suara karakter utama Non Non Biyori. Tiket event ini dijual seharga ¥2500 mulai 16 Mei. Season sebelumnya sudah mengadaptasi manga hingga vol 5 meski chapternya diambil acak. Saat ini manga NNB mencapai vol 8.

Initial D the Movie Legend 2

Sebuah promo video movie Initial D Legend 2 sudah beredar. Film kedua dari trilogi Initial D direncanakan tayang di bioskop Jepang pada 23 Mei. Video tersebut menggunakan lagu "Resurrection" yang dinyanyikan oleh grup Back-On. Penonton yang memesan tiket lebih awal akan mendapatkan sticker Fujiwara Tofu Store. Dari promo video ini, AE 86 akan berhadapan dengan Nissan GT-R. Mobil sport yang tangguh produksi Nissan dengan mesin V6 3.8L Twin Turbo.

Glass no Hana to Kowasu Sekai

Kantoku mendesain karakter Garakowa. Dari sinopsis Garakowa yang ditampilkan dalam situs resmi, anime movie produksi A-1 Pictures adaptasi novel karya D.backup ini bergenre mahou shojou. Mereka bertempur melawan musuh yang disebut Viruses di dalam dunia multiverse. Kisah dimulai saat Dual dan Dorothy bertemu dengan Rimo yang saat itu diserang Viruses. Setelah memperkenalkan diri, Rimo mengatakan ingin kembali ke kelopak bunga.

Kabar Gembira dari IF

Idea Factory mengumumkan RB 2 Sister Generation akan rilis di PC pada 2 Juni. Disusul oleh RB 3 V Century pada musim gugur. Selain itu sebuah game action HDN U versi Inggris akan rilis di Vita pada bulan Mei.

IS 2: Love and Purge di PlayStation 3 dan PS Vita

IS : 2 Love and Purge yang diumumkan tahun lalu untuk PS Vita juga akan rilis di PS3. Game ini akan rilis pada 3 September. VN ini akan melanjutkan beberapa hari sesudah kejadian di chapter World Purge. Pemain harus mengembangkan hubungan asmara antara tokoh perempuan dari IS sebagai Ichika Orimura. Game ini tentunya hanya ada dalam bahasa Jepang. Bagi yang menanti versi berbahasa Inggris, kecil kemungkinannya meski cuma translasi fans.

God Eater Visual Key

Visual key karakter God Eater versi anime produksi Ufotable, akhirnya ditampilkan. Di anime muncul karakter original bernama Renka Utsugi. Didampingi oleh karakter game Alisa Illinichina Amiella. Sedangkan karakter lainnya seperti Lindow Amamiya dan Soma Schicksal akan menjadi pendukung.

Rage of Bahamut S2

Setelah acara konser musik Rage of Bahamut, anime produksi studio MAPPA ini diumumkan akan mendapat season kedua.

Rokka no Yuusha

LN karya Ishio Yamagata diadaptasi menjadi anime, tayang pada bulan Juli. Studio Passione yang sebelumnya mengerjakan Rail Wars, akan menangani adaptasi ini.

Dengan setting fantasi, mengisahkan dunia yang terancam oleh kebangkitan Majin. Maka dipilihlah 6 orang yang akan diberikan kekuatan untuk menyelamatkan dunia. Adlet Mayer terpilih menjadi salah satu hero. Tapi saat mereka berkumpul kali pertama, ternyata ada 7 orang. Siapakah yang palsu?

Digimon Adventure tri. Ditunda Hingga November

Selain diundur, staff mengumumkan Digimon Adventure tri akan berupa 6 bagian serial movie. Kouji Wada akan kembali menyanyikan lagu opening yang sama, Butter-Fly versi aransemen ulang. Ayumi Miyazaki juga akan kembali menyanyikan lagu sisipan Brave Heart. Dipastikan tayang 21 November tahun ini.

Untuk tiap karakter akan menggunakan pengisi suara baru. Hanya Agumon yang masih sama.

Joukamachi no Dandelion

Sebuah kisah komedi 11 anggota keluarga kerajaan yang berusaha hidup dalam pengawasan ketat. Bahkan rumah mereka terdapat 200 kamera pengawas. Sejumlah seiyuu terkenal akan terlibat antara lain Kana Hanazawa, Ai Kayano dan Kaori Ishihara.

Seri yang diangkat dari karya Ayumu Kasuga terbitan Manga Time Kirara Miracle ini siap tayang pada bulan Juli tahun ini. Diproduksi oleh studio Production IMS.

Gatchaman CROWDS Insight

Situs resmi Gatchaman CROWDS mengumumkan sejumlah karakter baru beserta key visual.

Tsubasa Misudachi seorang siswa kelas 2 SMA Nagaoka menjadi partner baru Hajime, karakter utama dari season pertama. Lalu Rizumu Suzuki yang memandang CROWDS sebagai sumber masalah. Terakhir Gelsadora, alien yang mendarat darurat di Bumi.

Tampaknya plot utama dari season dua ini melindungi Gelsadora.

Figure Rin Archer Armor

Sebuah prototipe figure PVC Rin dari FSN UBW ditampilkan dalam sebuah acara Machi Asobi yang diadakan di Tokushima. Figure ini diproduksi oleh Stronger. Yang membuatnya berbeda, figure Rin ini

berdasarkan salah satu artwork Takeuchi Takashi saat Rin mengenakan armor ala Archer.

Ranma ½ BD-Box Set

Setelah sepuluh tahun penayangan, serial komedi romantis Ranma 1/2 karya Rumiko Takahashi masih populer di Jepang. Bahkan beberapa tahun kemarin sempat diadaptasi menjadi live action drama.

Serial tentang pasangan tunangan dengan bumbu gender bender yang pernah tayang di RCTI ini tak lama lagi akan dirilis BD Box set. Didalamnya berisi 3 Ranma 1/2 movie dan 11 OVA. BD Box set ini akan dijual seharga ¥18800 pada tanggal 18 Agustus 2015.

THE ULTIMATE NINJAHEADZ

Amerika dan Jepang bersatu untuk menciptakan serial ninja paling badass dan gila yang pernah ada. Tapi...

Tahun 90-an, **Bradley Bond** dan **Philip Morzez** bertemu di internet. Mereka memutuskan untuk menulis sebuah cerita bersama. Dengan latar belakang Bond sebagai pemerhati kebudayaan Jepang dan Morzez yang bergelar PhD dalam ilmu komputer, mereka menciptakan **Ninja Slayer**: sebuah novel yang terinspirasi dengan kegilaan publik Amerika di tahun 80-an: *cyberpunk*, *ninja* dan *karate*.

Ninja Slayer ternyata terdengar sampai ke Jepang. Dua translator yang tak sengaja menemukan Ninja Slayer - **Sugi Leika** dan **Honda Yu**, menciptakan proyek *fan translation* yang berjalan di Twitter. Kepopuleran Ninja Slayer di Jepang ternyata membuat keduanya merampungkan proyek translasi resmi yang dicetak ke buku. Selain itu terdapat pula tiga adaptasi *manga* serta *drama CD*. Dikatakan bahwa penikmat Ninja Slayer jumlahnya dua kali lebih banyak dari total populasi Jepang saat ini.

Ninja Slayer juga diadaptasi ke dalam bentuk ONA. Pada awalnya animasi Ninja Slayer ini dibuat dalam animasi 3D. Kini, Ninja Slayer juga akan mendatangi ranah animasi tradisional dengan bantuan studio **Trigger** dan sejumlah kru berbakat. Akankah *anime* adaptasi novel karya para *baka gaijin* ini bisa menciptakan kesan yang sangat kuat?

NINJA SLAYER **Ninj@ Entertainment, Trigger**

Original Creator: Bradley Bond, Philip "Ninj@" Morzez **Director:** Amemiya Akira **Script:** Sato Yu **Original Chara. Design:** Warainaku **Chara. Design:** Imaishi Hiroyuki, Yoshigaki Yusuke, saitom, Inato Serere, Shinjiro **Animation Editor:** Tsuchida Eiji **DoP:** Kashiwagi Kentaro **Color Stylist:** Nagao Akemi **Sound Director:** Go Fumiyuki **Music:** Osawa Shinichi, Fujisawa Kenji **Theme Song:** Boom Boom Satellites

Ninja adalah sosok *demigod* yang menguasai dan melindungi Jepang dengan ilmu *karate*. Tetapi beberapa *ninja* tersebut melakukan sebuah *harakiri* terlarang yang bisa menyimpan arwah mereka di **Kinkakuji**, untuk dihidupkan kembali di satu waktu. Fakta tentang mereka ditutup-tutupi dan akhirnya para *ninja* tersebut dilupakan. Kini di **Neo-Saitama**, para **Ninja Soul** bangkit kembali dan merasuki manusia.

Fujikido Kenji adalah seorang pekerja kantoran biasa yang hidup damai bersama keluarganya: istri bernama **Fuyoko** dan anak laki-laki bernama **Tochinoki**. Kebahagiaan itu ternyata tidak berlangsung lama ketika mereka menjadi korban dari perang antar *ninja*, dimana salah satu pelakunya adalah **Darkninja**. Fuyoko dan Tochinoki tewas, sementara Kenji sekarat. Saat itulah, tubuh Kenji dirasuki oleh **Naraku Ninja**, salah satu dari Ninja Soul yang ikut bangkit. Sama-sama dipenuhi rasa dendam, Kenji dan Naraku Ninja bersatu menjadi **Ninja Slayer**: *ninja* yang membantai *ninja* lainnya.

Para *ninja* musuh berasal dari kelompok **Soukaiya** yang menguasai Neo-Saitama. Mereka juga telah dirasuki oleh Ninja Soul. Dalam perjuangannya, Ninja Slayer akan menemui *ninja* lawan dan kawan. Jalan pertempuran Ninja Slayer tidak akan mudah karena mau tak mau dia harus melawan Darkninja yang telah membantai keluarganya, serta **Laomoto Khan** yang memimpin Soukaiya. Nah, apakah Ninja Slayer mampu menumpas para *ninja* dari Soukaiya?

Impresi pertama saya dari *anime* Ninja Slayer adalah sebuah surat cinta untuk serial-serial Amerika yang dipengaruhi oleh budaya dan stereotipe dari Jepang. Tanyakan

pada orang-orang Amerika atau bahkan masyarakat awam Indonesia, apa yang terpikirkan pertama kali ketika mendengar kata Jepang. Sudah tentu yang mudah terlintas adalah *karate*, *ninja*, *kimono*, *sushi*, *sumo*, dan stereotipe lainnya.

Ninja Slayer penuh dengan hal-hal seperti itu. Ditambah dengan siaran di **Niconico Douga** dalam format 4:3 dan suara *mono*, sudah jelas Trigger mencoba kembali ke era 80-an. Tapi yang lebih lucu lagi, adalah bagaimana Trigger menganimasikan Ninja Slayer. Lihat sutradaranya? Dia adalah **Amemiya Akira** yang bertanggung jawab atas **Inferno Cop**. Dan seperti mudah ditebak, Ninja Slayer juga mendapatkan perlakuan yang sama! Dalam rentang waktu 15 menit, kalian bisa menyaksikan aksi *over the top* dengan bumbu FX ledakan *overlay* serta selingan *limited animation* layaknya gerakan wayang.

Apakah Trigger perlu menganimasikan Ninja Slayer dengan cara seperti ini? Apalagi setelah mengerjakan **Inou Battle** yang hasilnya cukup menguntungkan. Seharusnya mereka tidak kekurangan *budget* kan? Rahasianya adalah karena memang Trigger SENGAJA. Dan ini pun kembali ke *original material*, yaitu novel. Ya, meskipun Bond mengaku ahli dalam bidang linguistik, sejarah, dan budaya tradisional, apa yang kalian baca di novelnya kembali merupakan sebuah stereotipe umum orang Jepang. Akhirnya kembali lagi ke *ninja*, *karate*, *katana*, dan lain-lain. Penulisannya juga sangat *weeaboo*, dengan meninggalkan beberapa kata tidak diterjemahkan seperti *zakenna kora*, *domo*, *teme*, bahkan beberapa istilah ditulis dengan *hiragana*, *katakana* dan atau *kanji* (misalnya *Onashiyasu* - おなしやす atau *Kokeshi Mart* - コケシマート). Lalu novel juga mempopulerkan berbagai *catchphrase* yang sangat sering diucapkan seperti teriakan serangan YEEART dan erangan AIEEE dan ABBAH. Oh, jangan lupakan juga *catchphrase* Ninja Slayer, yaitu WASSHOI.

Despite that, Ninja Slayer is pretty solid. Didukung oleh LIMA desainer karakter untuk menampilkan karakter yang variatif, mulai dari orang dalam Trigger seperti **Imaishi Hiroyuki** dan **Yoshigaki Yusuke**, hingga meng-*outsource* dari para ilustrator karakter moe seperti **saitom** dan **Inato**

Serere. *Soundtrack* juga sangat bagus, mulai dari *opening-ending* dari musisi yang sudah *critically acclaimed* seperti **Boom Boom Satellites**, **Boris**, dan **Melt-Banana**, hingga DJ *electro* internasional **Osawa Shinichi** yang memulai debutnya sebagai komposer *soundtrack*. Jajaran *seiyuu* juga cukup memuaskan.

jadi haruskah kamu menonton Ninja Slayer? Jawabannya adalah tergantung. Jika kalian mencari adegan aksi super keren, mungkin kalian bisa menonton beberapa episodenya saja secara acak. Tapi jika kalian lebih menyukai berbagai *nonsense* seperti *limited animation*, cerita lebay dan efek *gratutious*, kalian akan sangat menikmati Ninja Slayer.

Tapi karena runtime yang cukup pendek, saya sangat menyarankan kalian untuk menontonnya. 15 menit ke depan tidak akan habis dengan sia-sia. Nikmati saja setiap adegan. Biarkan mata terpukau dan rahang terbuka lebar dengan berbagai aksi *karate* dan *suriken* yang dilancarkan Ninja Slayer. Jangan lupa berteriak YEEART setiap kali setiap karakter menyebutkannya. (**mca_trane**)

WAIT A SECOND!

Jadi kalian kira ada orang yang benar-benar bernama Brandley Bond dan Philip Morzez? Bagaimana kalau saya bilang Ninja Slayer sebenarnya adalah sebuah novel satir yang mengejek sudut pandang Amerika Serikat terhadap kebudayaan Jepang? Bagaimana kalau ternyata pengarang sebenarnya dari Ninja Slayer adalah Sugi Leika dan Honda Yu sendiri?

Karena jumlah fans sebanyak 254 juta orang sudah cukup *bullshit* untuk dipercayai. Kalau kenyataannya seperti itu, Ninja Slayer jauh lebih populer dari SAO.

CHARACTERS

NINJA SLAYER
Morikawa Toshiyuki

DARKNINJA
Hayami Sho

LAOMOTO KHAN
Tsukayama Masane

NANCY LEE
Saito Chiwa

YAMOTO KOKI
Amamiya Sora

YUKANO
Taneda Risa

© Tairou
http://www.pixiv.net/member.php?id=103579

Etotama

STUDIO SHIROGUMI & ENCOURAGE FILMS | 13+ | ACTION COMEDY | omega8719

Anime ini terinspirasi dari kisah legenda China kuno tentang Zodiac China. Pada versi aslinya, si kucing adalah teman baik si tikus. Suatu hari kaisar menyelenggarakan lomba. Dua belas hewan yang masuk garis finish paling awal akan dimasukkan dalam nama kalender China. Singkat cerita, si tikus menipu kucing dan menyebabkan dia tidak bisa ikut perlombaan. Si kucing jadi benci tikus dan selalu mengejarnya.

Kisah berlanjut ke masa kini tapi kali ini settingnya adalah di sekitar Akihabara, Jepang. Adegan awal dimulai dari Takeru yang membawa barang pindahan ke apato barunya. Di apato tersebut ada sebuah "cacat" yang disebut pemiliknya sebagai fukafuka. Ternyata itu adalah lubang yang menghubungkan dunia manusia dengan dunia dewa, kadang-kadang.

Takeru kali pertama bertemu dengan Nya-tan yang keluar dari lubang saat dia memeriksa fukafuka. Menariknya Takeru ini adalah orangnya tidak terlalu pedulian, ikut arus saja dan baik. Reaksinya saat ada gadis keluar dari lubang terus menjilat pipinya, menganggu di kamar mandi bahkan berpakaian minim, hanya datar meski sebetulnya bisa kesal juga. Kalau standar di anime lain biasanya sudah ingin menghindar atau memalingkan wajah kalau melihat gadis nyaris bugil. Walau reaksinya datar, dia tetap berusaha berperilaku baik bahkan saat rumahnya didatangi Eto-shin lainnya.

Dari Uri-tan, Eto-shin klan babi hutan, Takeru mendapatkan sejumlah informasi tentang ETM12. Ini adalah festival sekali setiap 60 tahun untuk naik tingkat dari Eto-musume (zodiac girl) menjadi Eto-shin (zodiac god). Nyaa-tan yang dulu gagal karena ditipu Chuu-tan dari klan tikus masih berusaha menjadi Eto-shin.

Tiap Eto-musume membutuhkan Sol/Lull, sebuah energi positif yang hanya diproduksi manusia. Kebetulan Takeru ini memiliki Sol/Lull paling berkualitas karena memang orangnya terlalu baik. Berkat ini dia jadi dikerumuni Eto-shin lainnya. Meski jadi ramai, dia tidak begitu terganggu.

Anime ini merupakan proyek dari Studio Shirogumi, Inc dan Encourage Films. Namanya mungkin sedikit asing tapi kedua studio ini pernah ikut terlibat beberapa proyek dari studio lain. Shirogumi, Inc adalah studio yang mengurusi bagian 3D CG. Terlibat dalam pembuatan Pretty Rhytm Aurora Dream dan Tiger & Bunny. Encourage Films pernah ikut membantu produksi Oreimo, Ika-musume dan Lotte no Omocha.

Hasilnya tidak bisa dipandang sebelah mata. Animasi dalam Etotama sudah termasuk halus dan rapi pengerjaannya. Apalagi saat perubahan dari adult mode ke pretty mode yang animasinya berat, membutuhkan banyak frame. Ini mungkin lebih baik dilihat sendiri.

Karakter desain dikerjakan oleh dua orang yaitu Akio Watanabe dan QP Flapper. Mungkin sebagian pembaca di sini sudah pernah menonton anime Monogatari series, Grisaia no Kajitsu dan TWGOK. Model karakter Akio Watanabe sangat mudah dikenali dari tarikan garis mulut, hidung dan pipi. Tak lupa dengan *band aid*.

Sedangkan QP Flapper mendapat jatah desain super deform yang disebut sebagai Pretty mode. Dia pernah mendesain karakter Girlfriends (beta), MM dan beberapa VN. Yang menarik Pretty mode ini dianimasikan menggunakan CG. Animasi CG dalam Etotama juga tak bisa dipandang sebelah mata. Kualitas detail, pewarnaan, efek particle benar-benar bagus. Shirogumi memiliki banyak staff yang berpengalaman untuk urusan CG.

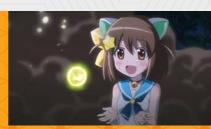
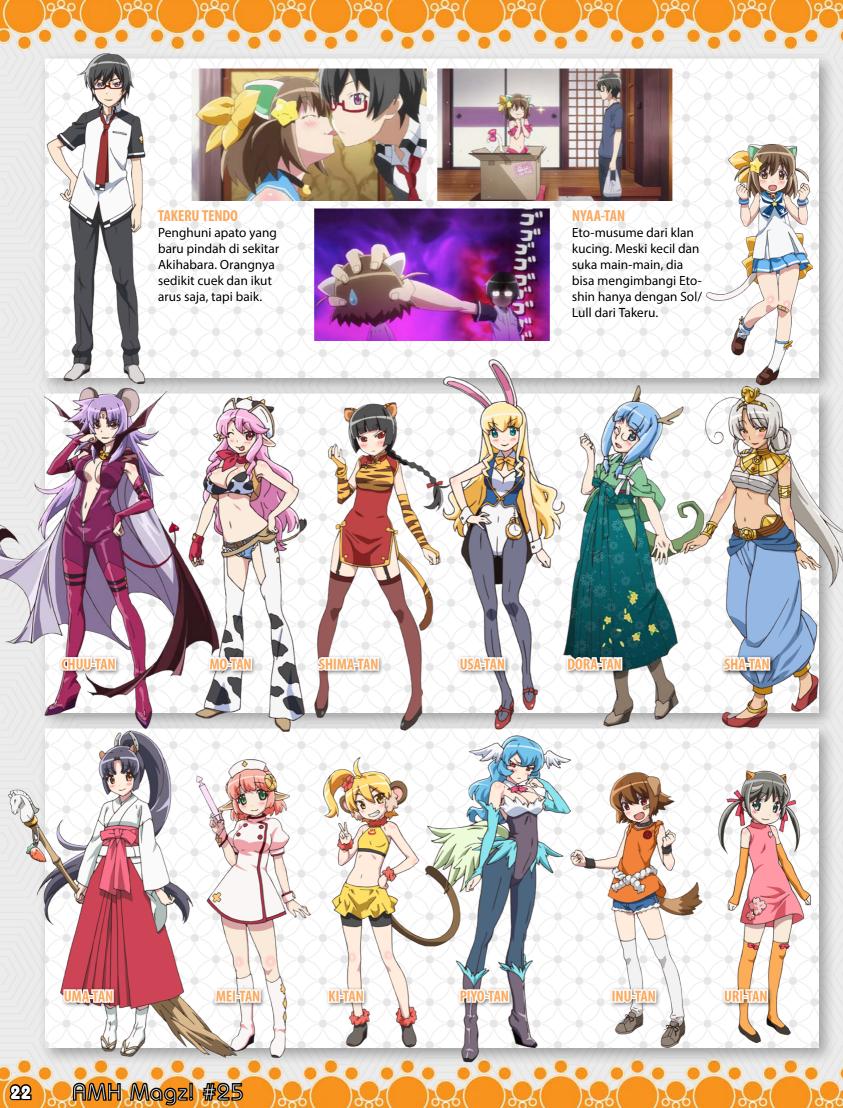
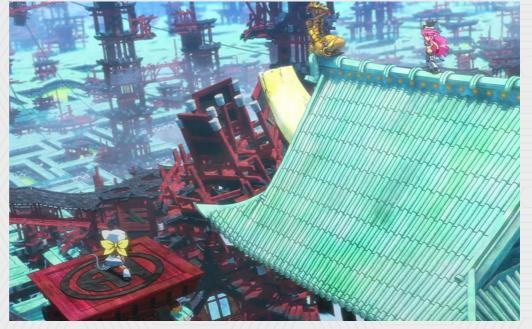
Penonton juga akan mendapatkan beberapa detik fanservice di sejumlah adegan. Tidak terlalu mengganggu meski sebaiknya tidak ditonton ramai-ramai. Dari sisi cerita sebetulnya tidak menampilkan sesuatu yang baru. Pada dasarnya ini adalah anime pertempuran turnamen terinspirasi dari legenda Zodiac China.

Namun justru dari cerita yang sederhana ini menjadi salah satu keunggulannya. Polanya bisa langsung dimengerti karena paling tidak tiap episode ada pertempuran ETM12. Karena tidak terlalu serius, juga banyak interaksi yang kocak antara Takeru, Nyaa-tan dan Eto-shin lainnya. Ini adalah jenis anime yang menghibur tanpa membuat otak mendidih. Mungkin nanti bagian yang serius cuma saat berhadapan dengan Chuu-tan yang menjadi musuh utama Nyaa-tan.

Pretty Mode

Mode ini digunakan Eto-musume maupun Eto-shin saat melakukan battle dalam ETM12. Dalam mode ini model karakternya diubah menjadi super deform. Selain itu bagian telinga mereka berubah menjadi seperti topi binatang zodiac masing-masing.

Mereka harus memiliki cukup Sol/Lull dan setidaknya satu buah seal. Pertempuran di ETM12 pun mempertaruhkan seal ini. Aturan main bisa dibuat sesaat sebelum bertempur. Saat pertempuran sudah dimulai, Takeru hanya bisa menonton dari luar melalui sebuah TV ajaib.

TAKERU TENDO
Penghuni apato yang baru pindah di sekitar Akihabara. Orangnya sedikit cuek dan ikut arus saja, tapi baik.
NYAA-TAN
Eto-musume dari klan kucing. Meski kecil dan suka main-main, dia bisa mengimbangi Eto-shin hanya dengan Sol/Lull dari Takeru.
CHUU-TAN
MO-TAN
SHIMA-TAN
USA-TAN
DORA-TAN
SHA-TAN
UMA-TAN
MEI-TAN
KI-TAN
PIYO-TAN
INU-TAN
URI-TAN

Sejumlah screenshot di atas adalah hasil garapan Shirogumi Inc dalam menangani adegan 3D di Etotama. Ini adalah anime yang berhasil menerapkan animasi 3D cel shading dengan kualitas jempolan.

Environment

Tiap Eto-shin memiliki arena unik tersendiri. Pada salah satu episode, tampilan lingkungan memiliki luas setidaknya 2 km^2. Lingkungan ini bukan sebuah tanah kosong. Tapi berisi berbagai elemen lain dengan textur dan detail yang bagus untuk kategori serial TV.

Visual Effect

Apa saja yang terjadi dalam ETM12? Sebetulnya jenis pertempuran ditentukan oleh pihak penantang. Tapi satu hal yang pasti adanya benturan fisik. Lingkungan pertempuran juga mendapat kerusakan dari aksi mereka ini. Tampilkan efek kerusakan particle, debu dan penggunaan cahaya membuat adegan makin dramatis. Cat Gun yang merupakan jurus andalan Nya-tan bisa tampil dengan heboh saat melawan Chu-tan.

Model & Motion

Mereka membuat model 3D semirip mungkin dengan desain dari QP : Flapper. Outline cukup tipis dan bisa menipu mata yang kurang berpengalaman. Ekspresi karakter yang memang sengaja dilebih-lebihkan membuat adegan pertempuran menjadi lebih seru.

Tapi untuk bagian motion terutama gerakan normal, ada yang masih terasa kaku. Mungkin karena mengambil gerakan dari orang dewasa lalu diaplikasikan pada skala super deform. Untuk gerakan aksi sudah tidak terlalu masalah karena dibantu pengambilan angle kamera yang dinamis.

Meski dikerjakan oleh studio tanpa nama besar, secara keseluruhan Etotama memiliki kualitas animasi yang konsisten. Mereka juga hanya fokus pada satu judul sehingga membantu mengontrol kualitas. Tidak seperti A-1 Pictures yang untuk season spring 2015 mengerjakan 4 judul sekaligus. Akhirnya ada judul yang jadi korban yaitu Denpa Kyoushi. Anime ini pantas ditonton bagi yang ingin mencari hiburan ringan tanpa dipusingkan oleh cerita yang berbelit.

NEW VOCALOID ANIME

Bisakah keajaiban Dogakobo menyukseskan adaptasi lagu/novel/manga dari Last Note. ini?

MIKAGURA GAKUEN KUMIKYOKU **Dogakobo**

Original Creator: Last Note. **Director:** Iwasaki Taro **Series Composition:** Yokotani Masahiro **Original Character Design:** Akina **Character Design:** Amazaki Manamu **Eye Catch:** Akina **Animation Director:** Amazaki Manamu **DoP:** Shiokawa Tomoyuki **Art Director:** Mochizuki Takuma **Sound Director:** Aketagawa Jin **Music:** Fujisawa Yoshiaki **Theme Song:** Last Note., Houkago Rakuenbu

Beberapa dari kita mungkin pernah menonton *anime* yang diadaptasi dari lagu, terutama lagu vocaloid. **Black Rock Shooter** misalnya, ataupun **Mekakucity Actors**. Apa kesamaan di antara keduanya? Adalah drama dan dinamika remaja yang menjadi benang merahnya. Di beberapa titik terkadang cukup melampaui batas sehingga terlihat sangat *edgy*. *And thus*, *anime*nya kurang begitu sukses secara kualitas, tetapi tetap saja sangat menguntungkan dari segi finansial.

Jadi apa solusinya untuk menyelamatkan *anime* vocaloid seperti ini? **Dogakobo** mencoba menghadirkannya lewat **Mikagura Gakuen Kumikyoku**, sebuah adaptasi lagu/novel dari **Last Note.**. Last Note. adalah produser musik vocaloid yang sama seperti beberapa produser lain seperti **ryo** dan **Jin**, juga memiliki serial lagunya sendiri, yang judulnya Mikagura Gakuen Kumikyoku. Bersama ilustrator **Akina**, Last Note. menciptakan cerita Mikagura berdasarkan lagu-lagu yang ia buat. Akina sendiri menjadi ilustrator dan animator untuk PV lagunya. Ketika Mikagura dibukukan menjadi novel, Akina pula yang menciptakan ilustrasinya. Sementara itu adaptasi *manga* dikerjakan oleh **Sayuki**.

Para fans Last Note. tentu akan ingat dengan lagu **Houkago Stride** mang mengawali petualangan **Ichinomiya Eruna** di **akademi Mikagura**. Ada ceritanya mengapa Eruna memilih melanjutkan sekolah ke Mikagura. Pertama adalah karena ajakan sepupunya **Ninomiya Shigure**, dan kedua adalah karena Eruna mengagumi sosok **Mikagura Seisa** yang muncul di sebuah brosur.

Akan tetapi, akademi Mikagura bukanlah sekolah biasa. Tes masuknya terlampau mudah, lalu di akademi itu hanya ada klub budaya saja. Lebih-lebih lagi, terdapat pertarungan antara anggota klub untuk memperebutkan status dan fasilitas sekolah. Dengan berbagai pertarungan yang harus dihadapi, ditambah dengan latihan untuk menguasai kekuatan baru yang dimilikinya, apakah ini kehidupan sekolah yang diimpikan oleh Eruna?

Seperti yang sudah dituliskan sebelumnya, Ada satu hal yang membedakan Mikagura dengan *anime* vocaloid lainnya, yaitu *fun factor*. Ini bisa mudah terlihat pada sosok Eruna yang enerjik dan *positive thinking*. Tak peduli apapun situasinya, Eruna selalu menampakkan sisi ceria miliknya (dan kadang penuh tendensi mesum).

Seluruh setting Mikagura juga merupakan tempat yang sangat bersahabat. Rivalitas terjadi dalam bentuk yang sehat dan semuanya sangat bersahabat. Akan tetapi ini tak menjadikan Mikagura sebuah *anime* tanpa arah cerita yang jelas. Beberapa poin plot ditampakkan satu per satu agar tidak merusak pacing cerita.

Namun ketika masuk ke adegan aksi, justru inilah kelemahan terbesar Dogakobo. Saya kurang tahu *anime*

apa saja yang Dogakobo kerjakan di luar genre moe/slice of life, namun di bagian inilah Mikagura terlihat cukup *lacking*. Demi mengejar *pace*, tensi dan *sense of speed* setiap pertarungan (terutama dari kekuatan Eruna), *sprite* karakter dibuat *off-model*. Ini mengingatkan saya pada berbagai momen QUALITY yang muncul di **Naruto Shippuden**.

Lalu background dalam *style* vektor a-la **Shaft**, saya mengira ada permasalahan pada *budget* (yang menjadi permasalahan utama dari *anime* Mekakucity Actors). Akan tetapi melihat bagaimana Dogakobo masih bisa mempertahankan desain karakter secara konsisten, rasanya itu hanya masalah pilihan *sense* artistik saja.

Oh, dan satu lagi kekurangan dari segi *storytelling*. Karakter **Bimii** selalu saja menceritakan latar belakang karakter lain dan sifat-sifatnya. Padahal akan lebih baik jika Bimii hanya menjelaskan seperlunya saja, dan biarkan Eruna sendiri yang memahami sifat-sifat karakter lain. Ingat dengan aturan *show not tell*.

Meskipun memiliki beberapa masalah, *anime* Mikagura Gakuen Kumikyoku masih bisa kalian nikmati tanpa perlu merasa risau. Setidaknya Dogakobo mampu memberikan harapan baru untuk adaptasi *anime* vocaloid yang minimalnya tidak mengecewakan. Tak perlu khawatir akan berbeda dari materi asli karena Last Note. tentunya tetap terlibat dalam komite produksi. Walaupun jika dibandingkan dengan Jin, Last Note. hanya memfokuskan tenaganya di sektor musik. *Nevertheless*, kalau kalian mencari serial *school life* yang menyenangkan dan terasa "power pop", Mikagura Gakuen Kumikyoku adalah rekomendasi saya. *Just try it!* (**mca_trane**)

CHARACTERS

ICHINOMIYA ERUNA

Kimura Juri

Seorang gadis dengan delusi menggebu untuk mengencani sesama gadis, akibat sering memainkan *visual novel*. Untuk mencari kehidupan sekolah yang menarik, Eruna bergabung dengan akademi Mikagura. Kekuatannya adalah **Toy Bayonet**, yaitu sebuah serangan laser dan juga mampu bergerak dalam kecepatan super.

MIKAGURA SEISA

Oonishi Saori

Ketua klub pulang-ke-rumah dan cucu dari kepala sekolah akademi Mikagura. Seisa adalah sosok yang sangat dikagumi oleh Eruna, dan menjadikannya salah satu alasan bersekolah di Mikagura. Jarang terlihat di sekolah, dan sepertinya memiliki luka akibat kejadian di masa lalu. Kekuatannya adalah **Killing Art**.

FUJISHIRO OTONE

Ozawa Ari

Otone juga merupakan siswi kelas 1 seperti Eruna dan dia juga belum bergabung dengan klub manapun. Dan seperti Seisa, Otone juga jarang terlihat di lingkungan sekolah. kekuatannya adalah **Anti Complex**.

BIMII

Matsuoka Yoshitsugu

Kucing terbang (?) yang hanya bisa dilihat oleh warga akademi Mikagura. Kucing ini dipanggil Bimii oleh Eruna karena nama aslinya sulit dieja oleh manusia. Makhluk yang sering mengakhiri kalimatnya dengan "ryui" ini membantu Eruna agar ia cepat terbiasa dengan peraturan dan kehidupan sehari-hari di akademi Mikagura.

MIKAGURA GAKUEN KUMIKYOKU

NINOMIYA SHIGURE

Shimazaki Nobunaga

Sepupu Eruna, merupakan ketua klub *manga*. Shigure menyebut dirinya sebagai *itocon* - selalu melakukan pendekatan pada Eruna (dan gagal secara sukses). Karena paras rupawannya, Shigure cukup populer di kalangan siswi Mikagura. kekuatannya adalah **Hero Time**.

MINATOGAWA SADAMATSU

Furukawa Makoto

Ketua klub merangkai bunga. Merupakan pewaris teknik merangkai bunga Minatogawa. **Sadamatsu** sering kali melamun dan tidak memiliki minat dalam apapun. Kemampuannya adalah **Selfish Flower**, yaitu menumbuhkan tanaman dari tubuhnya.

AKAMA YUUTO

Hanae Natsuki

Ketua klub drama. **Yuuto** yang selalu terlihat dengan senyumannya ini sangat mencintai klub dan para anggotanya. Mereka pun menganggap Yuuto sebagai *role model* yang hebat. Kekuatannya adalah **Coup d'Etat Faker,** yang membuat Yuuto bisa membuat ilusi untuk menipu lawan.

IMIZU ASUHI

Kakuma Ai

Sama-sama kelas 1 dengan Eruna, namun sudah menunjukkan potensi sebagai perwakilan untuk klub astronomi. Perangainya yang lembut dan wajah imut membuat **Asuhi** sering dikira perempuan. Kekuatannya adalah **Shooting Star**, dengan menembakkan bintang dari teleskopnya.

KUZURYUU KYOUMA

Hosoya Yoshimasa

Ketua klub melukis. Orang-orang melihat **Kyouma** sebagai seorang yang kasar dan bermulut pedas. Tapi sebenarnya Kyouma adalah orang yang blak-blakan namun peduli pada orang lain. Minuman favorit Kyouma adalah susu. Kekuatannya adalah **Bullet Barrett**.

YASAKA HIMI

Suwa Ayaka

Ketua klub kaligrafi. Penampilannya yang mirip anak kecil membuat **Himi** selalu jadi target delusi Eruna (selain Seisa juga). Seorang ketua yang sangat perhatian pada para juniornya. Kekuatannya adalah **Lovely Ink**, yaitu menggerakkan tinta yang bisa digunakan sebagai senjata.

WISH UPON A SUBARU

Para staff Gainax memohon kesuksesan karir pada logo mobil di angkasa. Kini, mereka memegang proyek yang secara gamblang tidak bisa merugi.

HOUKAGO NO PLEIADES **Fuji Heavy Industries, Gainax**

Director: Saeki Shoji **Script:** Kikuchi Daisuke, Saeki Shoji **Storyboard:** Saeki Shoji **Original Character Design:** Kikuchi Daisuke **Character Design:** Otsuka Mai **Eyecatch:** Anmi **Art Director:** Kato Hiroshi **Animation Director:** Otsuka Mai **3DCG Director:** Shiroi Hiroshi **DoP:** Yamada Toyonori **Color Design:** Yoshimura Tomoe **Sound Director:** Iida Satoki **Theme Song:** Kano, fragments

Yang namanya komisi itu, tidak selalu dibuka oleh ilustrator saja. Perusahaan juga membuka komisi jika diminta. Contoh paling gampangnya adalah agensi periklanan yang sering kali diminta oleh perusahaan besar untuk mempromosikan produk mereka. Nah, contoh kali ini pun tidak jauh berbeda dengan kasus komisi ini.

Sebuah perusahaan manufaktur **Fuji Heavy Industries** ingin mempromosikan salah satu anak perusahaan mereka yang bergerak di bidang otomotif. Sudah tentu mereka akan membuat iklan. Tetapi uniknya, perusahaan ini malah mengontak studio **Gainax** untuk membuat *anime* yang, lebih gilanya lagi, bertema *mahou shoujo*!

Dan kemudian di tahun 2011 lahirlah **Houkago no Pleiades**, sebuah ONA produksi "**Subaru** x Gainax" yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan mobil. Tentu saja Pleiades terjebak dalam bayang-bayang **Madoka Magica**, dan ironisnya 4 dari 5 tokoh utama Pleiades memiliki warna rambut yang sama dengan tokoh utama Madoka Magica. Plus, keduanya memiliki *ending* yang cukup pahit (dalam kasus Pleiades mendapatkan *Gainax ending*). Tapi itu cerita usang karena 2011 sudah 4 tahun berlalu. Kini adalah masanya bagi Pleiades untuk merebut kembali hak-hak mereka lewat *remake* ONA ini. Slot 30 menit terisi penuh untuk pendalaman karakter! Lebih banyak cerita baru!

Houkago no Pleiades menceritakan tentang **Subaru**, seorang anak perempuan yang lamban dan ceroboh, namun senang melihat bintang. Suatu hari ia hendak melihat meteor jatuh di observatorium sekolah. Akan tetapi ketika sampai di sana, Subaru malah berada di sebuah taman bunga yang didiami seorang anak laki-laki bernama **Minato**. Keduanya berkenalan lalu berpisah. Ketika Subaru mencoba kembali ke observatorium, ternyata taman bunga itu sudah menghilang dan cuaca di luar menjadi hujan.

Subaru yang kecewa memutuskan untuk pulang, tetapi tiba-tiba kompas miliknya dicuri oleh sebuah makhluk misterius. Subaru pun mengejarnya dan kemudian bertemu dengan anak-anak lain yang mengenakan kostum aneh, termasuk temannya

Subaru yang bernama **Aoi**. Kemudian makhluk Pleiadian yang barusan membawa kompas Subaru tersebut sebenarnya telah memilih Subaru sebagai anggota baru kelompoknya Aoi, **Hikaru**, **Itsuki** dan **Nanako** itu. Subaru lalu diberikan sebuah **Drive Shaft** dan harus bekerja sama dengan teman-temannya untuk mengumpulkan **Engine Shard** yang akan digunakan oleh **Pleiadian** untuk kembali ke planet asalnya. Tapi sering kali mereka diganggu oleh seseorang yang sering mencuri Engine Shard mereka. Anehya, anak itu memiliki wajah yang mirip dengan Minato. Siapakah dia sebenarnya dan bisakah Subaru dan kawan-kawan melindungi Engine Shard?

Nah, karena *anime* Pleiades kali ini merupakan sebuah *remake*, tentu kita akan membandingkan beberapa poin yang ada di kedua versi *anime*. Dari sisi kru, tidak ada banyak perubahan. Ini hal yang cukup bagus. Dari segi cerita, tentunya jatah 1 *cour* dengan hampir 30 menit per episodenya sudah lebih dari cukup untuk memberikan pendalaman karakter dan cerita yang lebih jauh dari ONA. Episode 1 saja merupakan gabungan dari dua episode pertama ONA. Dan setelahnya, kita mendapatkan cerita baru.

Artwork secara mengejutkan sangat konsisten dan cantik, memperlihatkan bahwa *budget anime* Pleiades telah dibelanjakan dengan baik, setidaknya untuk saat ini. Beberapa adegan menggunakan 3DCG tetapi tidak dalam takaran yang berlebihan. Tapi bagaimana bisa sebuah *remake* ONA 4-menitan ini bisa memiliki kualitas gambar yang cukup bagus? Dari mana mereka mendapatkan uang untuk menganimasikan semua itu? Perlu saya ingatkan lagi bahwa *merchandise anime* Pleiades ini dijual di seluruh dunia dan ada banyak orang membelinya. Coba kalikan harga satu buah mobil Impreza dan jumlah yang sudah terjual sejak tahun 2011!

Satu yang disayangkan adalah tendensi untuk melakukan *recycle*. Beberapa adegan dan dialog di *anime* TV menggunakan materi yang sama dengan versi ONA. Tapi untungnya tidak ada pengurangan kualitas dan kasus ini hanya akan muncul di episode awal. *And in a nutshell*, kalian yang mencari aksi *mahou shoujo* klasik atau *fanboy* Subaru, saksikanlah Houkago no Pleiades. Meskipun kelihatannya akan menjadi satu lagi serial obskur yang tak banyak ditonton, saya jamin Gainax dan Subaru tidak akan merugi. *After all, the "merchandise" is selling like cupcakes*. (**mca_trane**)

WHAT CAR AM I?

LEGACY

WRX STI

FORESTER

TREZIA

CROSSOVER 7

CHARACTERS

SUBARU

Takamori Natsumi

Tokoh utama kita yang senang melihat bintang. Dibandingkan Aoi yang tomboi, Subaru orangnya ceroboh dan lamban. Meski begitu, Subaru sangat menyukai Aoi dan teman-teman lainnya. Subaru sering kali menemukan pintu rahasia menuju taman yang biasa didatangi oleh Minato.

Drive Shaft Subaru berbasis dari mobil **Subaru Legacy**, sebuah lini sedan *mid-size* dengan mesin *boxer* Subaru dan penggerak 4 roda. Per tahun 2008, Subaru Legacy sudah terjual lebih dari 3.6 juta unit sejak tahun 1989.

AOI

Oohashi Ayuru

Sahabat kecil Subaru. Mereka dulu akrab, namun mulai menjauh setelah mereka masuk sekolah berbeda. Namun setelah Subaru bergabung, dia pun pergi ke sekolah yang sama dengan Subaru. Awalnya Aoi tidak mau Subaru bergabung karena dia orangnya lambat.

Drive Shaft Aoi berbasis dari **Subaru WRX STI**. WRX adalah varian tertinggi dari sedan **Impreza**, dengan mesin *boxer flat-four* dan penggerak 4 roda. WRX sudah teruji di berbagai ajang motorsport seperti reli, *rallycross*, *gymkhana*, hingga balapan GT.

HOUKAGO NO PLEIADES

ITSUKI
Tateno Kanako

Salah satu bagian dari kelompok Subaru dan kawan-kawan. Sosok yang lemah lembut dan tutur katanya sopan.

Drive Shaft Itsuki berbasis dari **Subaru Forester**, sebuah *crossover* kompak dengan *platform* yang sama dengan Impreza.

HIKARU
Makino Yui

Salah satu bagian dari kelompok Subaru dan kawan-kawan. Orangnya aktif dan mampu membaca situasi kawan-kawannya.

Drive Shaft Hikaru berbasis dari Subaru Trezia, mobil subkompak yang merupakan *sister car* dari **Toyota Ractis**.

NANAKO
Fujita Saki

Salah satu bagian dari kelompok Subaru dan kawan-kawan. Sosok misterius yang bisa memahami bahasa Pleiadian.

Drive Shaft Nanako berbasis dari **Subaru Crossover 7**, sebuah mobil *crossover* konsep yang tampil di Tokyo Motor Show 2013.

PLEIADEIAN
Fujita Saki

Makhluk dari Pleiades yang menetap di bumi karena kapalnya rusak.

MINATO
Kuwashima Hoko

Anak laki-laki misterius yang selalu ditemui Subaru di sebuah taman bunga.

© Niwa
http://sbr-gx.jp/

BREAK THE ICE

Apa yang terjadi jika Kyon memilih untuk tidak kembali ke dunia asalnya pada tanggal 20 Desember?

Seri *anime* **Suzumiya Haruhi no Yuuutsu** dari **Kyoto Animation** berakhir di film adaptasi novel keempatnya, yaitu **Shoushitsu**. Film ini merupakan sebuah *finale* yang mirip dengan *roller coaster* emosi, tentang bagaimana **Kyon** harus menjalani perubahan drastis dalam hidupnya, dan **Nagato Yuki** yang akhirnya menjadi manusiawi seutuhnya. Pada akhirnya, situasi kembali seperti semula, yang nantinya akan terus berlanjut ke novel-novel selanjutnya. Tapi bagaimana jika apa yang terjadi di dunia Shoushitsu tetap berada di sana?

Mungkin itulah yang hendak disampaikan oleh *mangaka* **Puyo** ketika menciptakan **Nagato Yuki-chan no Shoushitsu**. Ini adalah *manga spinoff* Haruhi keduanya setelah menciptakan *spinoff* komedi **Suzumiya Haruhi-chan**. Yang berarti, sudah dua kali manga Puyo diangkat menjadi *anime*. Yuki-chan sendiri memiliki cerita yang sangat kontras dengan seri utamanya, dimana posisi *heroine* dipindahkan ke Nagato, dan dijamin tidak akan ada hal-hal aneh yang muncul seperti *alien* dan kawan-kawannya. 100% normal, *guaranteed*! Nikmatilah kisah santai Yuki dan kawan-kawan di klub literatur!

NAGATO YUKI-CHAN NO SHOUSHITSU **Satelight**

Original Creator: Tanigawa Nagaru **Director:** Wada Junichi **Series Composition:** Machida Touko **Original Chara. Design:** Ito Noizi, Puyo **Chara. Design:** Ito Ikuko **Art Director:** Tajiri Kenichi **Animation Director:** Ito Ikuko **DoP:** Iwasaki Atsushi **Color Setting:** Tanimoto Chie **Editing:** Sadamatsu Takeshi **Sound Director:** Tsuruoka Yota **Music:** Kato Tatsuya **Theme Song:** Chihara Minori, Kitakou Bungeibu Joshikai

Yuki sebagai satu-satunya anggota klub literatur, menghadapi masalah serius ketika klub diancam ditutup jika tidak bisa mengumpulkan anggota baru. Yuki yang pemalu sulit sekali menemukan keberanian untuk mencari anggota baru. Tetapi pertemuannya dengan **Suzumiya Haruhi** membuatnya berani mengambil langkah pertama. Yuki akhirnya berhasil merekrut **Asakura Ryoko**, tetangganya, serta Kyon yang menjadi taksiran Yuki.

Tak hanya berhasil mengumpulkan dua anggota baru, Yuki Juga mendapatkan dua orang "anggota gelap" dari **SMA Koyoen**! Pertemuan Yuki kedua dengan Haruhi ada di dalam ruangan klubnya. Haruhi membawa serta **Koizumi Itsuki** dan memproklamirkan diri sebagai ketua eksekutif. Tak hanya itu saja, Haruhi pun "menculik" **Asahina Mikuru**!

Keadaan di klub literatur menjadi semakin ramai, seperti yang diharapkan oleh Yuki. Tapi apakah Yuki bisa menyatakan cintanya pada Kyon?

Para *seiyuu* dari *anime* original kembali hadir di anime Yuki-chan, jadi siap-siap saja bernostalgia mendengarkan suara sarkastik dari **Sugita Tomokazu** atau bahkan suara sengaknya **Hirano Aya** (sayangnya dia masih terkena sindrom tokoh sampingan, bahkan ketika masih memerankan Haruhi).

Ada perpindahan pada studio, dimana kali ini **Satelight** yang menangani animasinya. Jangan dibandingkan dengan hasil karya KyoAni, dimana bahkan *anime* original tahun 2006 saja masih terlihat cantik. Bisa terlihat jelas bahwa Yuki-chan bukanlah *anime* dimana Satelight memfokuskan seluruh sumber dayanya. Dibandingkan dengan Haruhi dari KyoAni, punya Satelight terasa lebih pucat dan kekurangan detail. Tetapi berita baiknya, Yuki-chan masih mengadopsi desain-desain yang sama dengan anime KyoAni.

Ceritanya pun hanya sesimpel romansa saja. Tak ada penjabaran teori relativitas, hipotesa *time plane* maupun eksposisi filsafat yang menjemukan. Inilah bayangan kehidupan damai dan santai dari Kyon, mirip dengan apa yang ingin dicapai oleh Yuki versi film/novel Shoushitsu.

Beberapa orang menyayangkan hal ini, dan mengatakan bahwa *moe* telah membunuh Haruhi. Tapi menurut saya, mereka kurang bisa memahami situasinya. *Anime* Yuki-chan ini adalah adaptasi dari *manga* yang merupakan *spinoff* dari serial novel aslinya, dan juga sudah mendapatkan persetujuan dari **Tanigawa Nagaru**. Dan jika mereka mengatakan *moe* membunuh Haruhi sekali lagi, lebih baik mereka menonton **Endless Eight** sampai selesai dan lihatlah Haruhi memiliki proporsi tubuh mirip **Hirasawa Yui**.

Tapi ya, itu semua kembali ke pilihan penonton. Saya bilang sih "*take it or leave it*", tapi kadang kesal juga kalau ada yang ikut-ikutan bilang "Apaan nih, terlalu *moeblob*!" tapi tahu *manga*nya saja tidak, hahaha. Anyway, jika kalian sudah membaca *manga* Yuki-chan, ataupun hanya membaca novel-novel utamanya saja, tak ada salahnya untuk mencoba *anime* ini. Ya mudah-mudahan *anime* Yuki-chan ini bisa menjadi secercah harapan untuk *anime* Haruhi *season* ketiga. Oh, juga motivasi bagi Tanigawa untuk menulis novel Haruhi terbaru. Sudah terlalu lama sejak dua novel terakhirnya. (**mca_trane**)

CHARACTERS

NAGATO YUKI
Chihara Minori

Dulu: Sebuah *humanoid interface* yang dikirim oleh entitas kolektif dari luar angkasa untuk mengawasi Haruhi. Entitas kolektif ini percaya bahwa Haruhi memegang kunci evolusi bangsa mereka. Singkatnya, Nagato adalah *alien* yang mampu "memanipulasi data" di sekitarnya.

Sekarang: Nagato yang tidak mampu menampilkan emosi kini berubah menjadi remaja biasa yang sedang merasa sulit menjaga eksistensi klub literaturnya. Nagato sangat pemalu, tetapi dia sangat bersikukuh untuk lebih dekat dengan Kyon. Beruntung ia banyak dibantu oleh Asakura.

KYON
Sugita Tomokazu

Dulu: Anak SMA biasa dengan selera sarkasme yang bagus. Kyon selalu mengharapkan kehidupan sekolah yang tenang dan damai. Sayangnya karena ulah Haruhi, Kyon terus terlibat dalam kejadian-kejadian aneh bin ajaib.

Sekarang: Masih sama. Hanya saja Kyon sepertinya jauh lebih menikmati kehidupannya, karena hal-hal seperti *alien*, penjelajah waktu dan *esper* jelas-jelas tidak ada.

ASAKURA RYOKO
Kuwatani Natsuko

Dulu: Asakura juga merupakan sebuah *humanoid interface* (dan tetangga apartemen Nagato). Dia dikirim sebagai backup untuk Nagato. Menghabiskan 3 tahun tanpa perubahan berarti, Asakura mencoba membunuh Kyon. Beruntung Nagato bisa menghentikannya.

Sekarang: Asakura ingin mewujudkan mimpi Nagato, sehingga dia memposisikan diri sebagai orang yang sangat mendukung hubungan antara Nagato dan Kyon. Dia sering kali menolong keduanya di berbagai kesempatan. Tetapi kadang-kadang sarannya aneh atau kurang senonoh.

ASAHINA MIKURU
Goto Yuko

Dulu: Mikuru adalah seorang penjelajah waktu yang ceroboh. Sebagai anggota dengan pangkat terendah di organisasinya, Mikuru ditugaskan untuk menyelidiki Haruhi dan mencari tahu penyebab mereka tidak bisa pergi ke masa lalu sebelum 3 tahun sebelumnya.

Sekarang: Mikuru masihlah orang yang sama, meskipun bukan seornag penjelajah waktu. Dia selalu terlihat bersama **Tsuruya**. Mikuru adalah siswi yang populer di antara para murid lelaki, bahkan konon punya *fans club* sendiri.

TSURUYA
Matsuoka Yuki

Dulu: Teman dekat Mikuru yang sangat hiperaktif, bahkan bisa tertawa karena hal yang sebenarnya tidak lucu. Berasal dari keluarga kaya, yang dikabarkan merupakan penyokong dana untuk kelompok Koizumi.

Sekarang: Tidak jauh berbeda, Tsuruya tetap merupakan manusia biasa yang berteman dengan Mikuru. Tsuruya sangat protektif terhadap Mikuru, bahkan berani melawan jika Mikuru disakiti.

SUZUMIYA HARUHI
Hirano Aya

Dulu: Sebagai mantan *heroine* utama, Haruhi secara tak sadar memiliki kemampuan untuk mengubah realita dari alam bawah sadarnya. Dengan tujuan untuk mencari berbagai kejadian-kejadian aneh, dia mendirikan **Laskar SOS**.

Sekarang: Haruhi kini bersekolah di SMA Koyoen bersama Koizumi. Rambutnya kini digerai panjang. Meskipun kini berada di dunia lain, Haruhi tetaplah Haruhi yang ingin bertemu dengan *alien*, penjelajah waktu, *esper*, dan penjelajah dimensi.

KOIZUMI ITSUKI
Daisuke Ono

Dulu: Sosok *esper* yang hanya bisa menggunakan kekuatannya jika memenuhi kondisi tertentu. Kekuatannya bangkit 3 tahun yang lalu, dan misinya adalah untuk menjaga Haruhi dari kekacauan yang ia buat.

Sekarang: Koizumi juga satu sekolah dan terlihat dekat dengan Haruhi. Seperti sosoknya di dunia awal, Koizumi adalah seorang murid pindahan yang "misterius" karena masuk di waktu yang janggal. Koizumi yang sulit berteman dengan orang lain, hanya punya Haruhi sebagai temannya.

TANIGUCHI
Shiraishi Minoru

Taniguchi yang dulu dan sekarang tidak jauh berbeda. Teman Kyon yang berisik ini sering mencari cewek untuk diajak kencan. Sayang *style* karakter *moe* di *anime* ini tidak cocok untuknya.

KUNIKIDA
Matsumoto Megumi

Sama seperti Taniguchi, **Kunikida** juga tak banyak berubah. Teman Kyon yang lain ini tidak seberisik Taniguchi. Ngomong-ngomong, Kunikida terlihat sangat *moe* di *anime* ini.

IRON MAN

RISE OF TECHNOVORE

Kalau Disk Wars terlalu kekanakan untuk kalian, Rise of Technovore menjadi salah satu alternatif untuk versi anime The Avengers. Hanya saja tokoh utamanya adalah Iron Man.

Iron Man: Rise of Technovore adalah film *anime* yang diproduksi oleh **Marvel** dan **Madhouse**. Ini adalah *anime* kedua dari Iron Man setelah di tahun 2010 merilis serial TV nya sebagai bagian pertama dari seri **Marvel Anime** yang ditayangkan sepanjang tahun.

Meskipun tidak ada konfirmasi bahwa Rise of Technovore berada dalam **Marvel CInematic Universe**, kemungkinan settingnya berada setelah **Iron Man 2**. Dikisahkan bahwa **Tony Stark** tengah bersiap meluncurkan satelit pengintai **Howard** yang dapat memonitor segala aktivitas di bumi. Namun ada beberapa kelompok yang menentang

IRON MAN: RISE OF TECHNOVORE **Marvel, Madhouse**

Original Creator: Stan Lee, Jack Kirby, Don Heck, Larry Lieber **Director:** Hamasaki Hiroshi **Screenplay:** Kaji Kengo **Story:** Brandon Auman **Character Design:** Shino Masanori **Mechanical Design:** Ishigaki Junya **Animation Director:** Shino Masanori **Art Design:** Suetake Yasumitsu **3D Director:** Yabuta Shuhei **CG Producer:** Nemoto Shigeki **Music:** Takahashi Tetsuya

peluncuran Howard di Utah karena mampu melanggar privasi semua orang. Benar saja, sebuah kelompok bayaran berusaha menyabotase peluncuran Howard.

Rekan Tony, **James Rhodes** sibuk mengurusi para tentara bayaran sementara Tony mengejar pemimpin mereka yang menyusup ke ruang kontrol. Musuh Tony juga mengenakan sebuah *armor* yang uniknya merupakan sebuah virus. Meskipun Tony mampu menggagalkan rencana musuh, Rhodey tewas terkena jebakan. Merasa marah, Tony memutuskan untuk mencari tahu siapakah orang di balik *armor* parasit itu. **Nick Fury** yang mengambil langkah defensif meminta Tony untuk tetap tinggal bersama **SHIELD**, namun Tony membangkang dan kabur menemui **Pepper Potts**. Fury lalu memerintahkan pasukan SHIELD untuk menangkap Tony, namun lagi-lagi ia berhasil lolos.

Tony lalu pergi ke Karachi untuk menginterogasi seorang pedagang senjata **AIM** yang diduga menjual senjata biologis. Langkahnya lalu dihalangi oleh **Frank Castle**, alias **The Punisher**. Frank memutuskan untuk membantu investigasi Tony, dan kemudian diketahuilah bahwa pelaku penyerangan tempo hari adalah **Ezekiel Stane**, anak dari **Obadiah Stane** - mantan rekanan Tony dan pencipta *armor* **Iron Monger**. Pengejaran Ezekiel tidak akan mudah bagi Tony, karena Fury pun melibatkan dua agen utama SHIELD untuk menangkapnya: **Natasha Romanoff** dan **Clint Barton**. Dengan dua bahaya mengapitnya, Apakah Tony bisa mencegah plot Ezekiel selanjutnya? Dan mengapa Fury sangat ingin menangkap Tony?

Pertama kali tayang di Indonesia pada liburan May Day, Rise of Technovore menampilkan berbagai tokoh *superhero* dan *supervillain* dari seri Iron Man dan **The Avengers**. Di Rise of Technovore, Madhouse mencoba untuk lebih mematangkan *anime* Iron Man yang sudah mereka kerjakan sebelumnya. Kini setiap momennya terasa lebih nyaman di mata. Transisi antara adegan animasi tradisional dan 3D cukup halus. Animasi pun cukup *fluid* dan gerakan kaku cukup jarang ditemui.

Plotnya pun cukup unik karena Tony harus dihadapkan pada situasi dimana ia dijebak sebagai seorang penjahat. Dan sering kali Tony tidak pernah terlihat panik. Ezekiel juga menjadi seorang penjahat yang berbeda dengan penjahat Marvel lainnya. Satu hal yang disayangkan adalah adegan aksinya kurang menggigit. Oh, dan tidak ada *cameo* **Stan Lee**. Ayolah, **Heroman** dan **Big Hero 6** saja memunculkan sang dedengkot Marvel, tapi kenapa tidak di sini?

Iron Man: Rise of Technovore mungkin hanya akan menarik bagi para pecinta Marvel dan *superhero*, sementara untuk penonton biasa mungkin akan mengabaikannya. Tapi secara kasar, 90 menit dari durasi film sudah cukup menghibur bagi yang menontonnya.

CHARACTERS

TONY STARK
Fujiwara Keiji

Ilmuwan dan pemilik Stark Industries. *Businessman playboy* yang mengenakan armor Iron Man.

JAMES RHODES
Yasumoto Hiroki

Kawan Tony dari angkatan udara. Mengenakan *armor* **War Machine** dengan persenjataan berat.

PEPPER POTTS
Oka Hiroe

Sekretaris pribadi Tony. Mengurus berbagai urusan perusahaan dan kehidupan pribadi Tony.

FRANK CASTLE
Genda Tessho

Seorang *vigilante* yang memburu penjahat dan tidak segan untuk membunuh mereka.

NICK FURY
Tezuka Hideaki

Pemimpin SHIELD yang menangani konflik-konflik yang berhubungan dengan para *superhero*.

MARIA HILL
Minagawa Junko

Salah satu agen SHIELD yang menjadi *second-in-command* dari Nick Fury.

NATASHA ROMANOFF
Sawashiro Miyuki

Alias **Black Widow**. Mata-mata Rusia yang membelot ke Amerika dan menjadi agen untuk SHIELD.

CLINT BARTON
Sakaguchi Shuuhei

Alias **Hawkeye**. Salah satu agen SHIELD yang juga merupakan seorang *master archer*.

EZEKIEL STANE
Irino Miyu

Anak dari Obadiah Stane. Menggunakan **Technovore** untuk mengambil alih Howard dan menguasai dunia.

OBADIAH STANE
Hashi Takaya

Mantan rekanan Tony. Mencuri sisa armor **Iron Man Mk.1** untuk membuat *armor* Iron Monger.

© Ryuuta
http://www.pixiv.net/member.php?id=34637

RUNAWAY TRACY

Mereka hanya sebuah idol unit kurang laku yang entah kenapa menjadi sensasi satu malam. Tapi bukan karena lagu atau dansa mereka. Alasannya jauh lebih gelap dari itu.

EXODUS! **Musashino Animation**

Director: Kinoshita Seiichi **Script:** Maitake Shimeji **Storyboard:** Madoka Hironori **Line Producer:** Watanabe Shun **PA Chief:** Honda Yutaka **Character Design:** Ogasawara Rinko **Animation Director:** Ogasawara Rinko **Key Animation:** Segawa Misato **In-between:** Doomoto Chiemi **DoP:** Sakura Yoshiki **3D Director:** Shimoyanagi Yuichiro **Color Setter:** Shinkawa Nao **Sound Director:** Inanami Yoshikazu **Theme Song:** Tracy

AKANE Nakaharu Mei

Leader dari Tracy. Biasanya *positive thinking* tapi kadang merasa menjadi seorang *leader* yang buruk.

AYA Ito Suzuka

Anggota Tracy dengan kepribadian *cool* dan dingin. Sangat tenang, bahkan di situasi kritis.

ALPINE Kayana Mui

Anggota Tracy yang "*forever seventeen*". 10 tahun yang lalu menjadi *stuntman* di acara *tokusatsu*.

Sebagai seorang manager, **Taguchi** menangani dua *idol unit* sekaligus. Pertama adalah **Ginger** yang sangat populer, lalu **Tracy** yang sering kali mendapatkan pekerjaan-pekerjaan kecil. Penampilan **Akane**, **Aya** dan **Alpine** tidak banyak ditonton, bahkan mereka harus berganti pakaian di kamar mandi.

Merasa bahwa keadaan seperti ini tidak boleh terus berlanjut, Akane mencoba berbicara pada Taguchi. Sayangnya Taguchi telah tewas dibunuh. Dan cerobohnya, para anggota Tracy berada di lokasi dan waktu yang tak tepat sehingga mereka dituduh telah membunuh Taguchi.

Untungnya dari ponsel Taguchi, Tracy dibantu oleh koreografer yang sering kali dipanggil **Onee-san**. Onee-san memberikan ponsel baru dan kendaraan untuk melarikan diri. Meskipun dilabeli sebagai idol unit pembunuh, justru Tracy mendapatkan banyak sekali fans, sesuatu yang lama sekali mereka idamkan. Bisakah Tracy menemukan siapa pembunuh Taguchi sebenarnya?

Meskipun tema "*false killer*" yang disajikan **Exodus!** terasa klise, ada sesuatu yang membuatnya masih nyaman dinikmati. Adalah bagaimana kisah pelarian Akane dan kawan-kawan dibuat sangat *outlandish*. Hanya di episode satu saja, Tracy dihadapkan dengan hampir seluruh armada kepolisian kota yang ditugaskan utnuk menangkap kelompok yang diduga menusuk satu orang dengan pisau dapur. Kita sudah sering melihat *battle idol*, tapi bagaimana dengan *killer idol*?

Kegilaan Exodus! ini kembali mengingatkan dengan karya sutradara **Kinoshita Seiichi** sebelumnya, **Purunpurun Tengoku**. *Anime* original karya sutradara Kinoshita ini dikenal karena PLOT dan kasus *production hell*-nya. Kini dengan **Musashino Animation**, keduanya kembali memulai debut setelah tertidur untuk sekian lama.

Ya, raksasa yang dahulu bernama Musashino ini kini lebih sering menjadi kontraktor untuk proyek *anime* studio lain. Dan secara mengejutkan, para staffnya mampu menyajikan kualitas gambar dan animasi yang bisa membuat studio lainnya was-was. *Kudos for the staff!*

Anime Exodus! adalah sebuah *trainwreck*, tapi dalam konteks yang tidak jelek. Memang Exodus! penuh dengan hal-hal yang bisa membuat kepala pusing, tapi kamu akan menyukainya. Saksikan episode pertama Exodus! sebagai OVA untuk *anime* **Shirobako**. (**mca_trane**)

Melanjutkan OVA sebelumnya, Strike Witches Operation Victory Arrow Vol. 2 – Goddess of Aegean Sea berfokus pada keseharian Charlotte E. Yeager (Witch dari Liberion), Francesca Lucchini (Witch dari Romagna), dan 2 Witches dari Karlsland yang bertugas di Afrika, Hanna Justina Marseille dan , ditambah 2 karakter baru di episode kali ini Edytha Neumann dan Ernst Rommel. Kali ini, ceritanya berlatar di Pulau Delos, yang terletak di Laut Aegea.

Setelah sarang Neuroi di Venezia hancur & unit 501 dibubarkan, Shirley (nama panggilan Charlotte, yang selanjutnya akan ditulis Shirley) dan Lucchini tinggal di rumah Lucchini yang terletak di Pulau Sicilia. Lucchini & Shirley membantu memanen anggur dari perkebunan milik ibunya Lucchini. Selesai memanen, mereka disuguhkan dengan *zuppa di pesce* buatan ibunya. Tak lama berselang, Shirley mendapat kabar dari dari Pangkalan Militer Creta yang terletak di Afrika bahwa Neuroi telah menguasai pulau Delos dan mereka mendapat perintah untuk pergi ke pangkalan tersebut.

Di tengah perjalanan, Lucchini tampak terburu-buru karena pulau Delos merupakan tempat yang sangat berkesan & *memorable* bagi Lucchini dan Neuroi yang menguasai pulau itu membuat Lucchini gelisah akan kehilangan momen-momen tersebut. Namun, Shirley mengajaknya ke pangkalan terlebih dahulu karena ada perintah.

Sesampainya disana, mereka bertemu kembali dengan Hanna Justina Marseille & Raisa Pottgen. Mereka ditugaskan dalam satu tim kali ini, meskipun Hanna sangat keberatan & tidak setuju akan hal ini. Lalu pimpinan tertinggi pangkalan militer Creta, Jendral Ernst Rommel dan Colonel Edytha Neumann datang dan menjelaskan operasi penyerangan Neuroi tersebut. Operasi yang dijalankan berupa pengeboman seisi pulau tersebut. Lucchini menolak operasi ini dikarenakan banyak situs warisan dunia di sana (dan tentunya momen-momen bersama keluarganya). Mendengar hal itu, Shirley mengajukan rencana B, dimana mereka memancing Neuroi tersebut keluar dan menghancurkannya. Setelah dipertimbangkan, Edytha dan Ernst menyetujui rencana tersebut, tapi hanya diberikan satu kesempatan saja. Jika gagal, mereka melanjutkan operasi pengeboman.

Keesokan harinya, rencana B dimulai. Shirley dan Lucchini maju mendekati Neuroi dengan membawa 2 bom 250 lb, sementara Hanna dan Raisa bertindak sebagai pengalih perhatian. Pengalihan itu berhasil dan 2 bom tersebut dijatuhkan, akan tetapi, di luar dugaan, Neuroi berhasil menghancurkan bom tersebut dengan *beam spam* dari kepalanya. Rencana tersebut gagal. Lucchini yang melihat kegagalan ini, geram dan maju menyerang Neuroi sendirian yang menyebabkan ia terluka karena *shield*nya tidak mampu menahan beam dari Neuroi. Akhirnya, mereka terpaksa mundur.

Lucchini sangat sedih mengingat operasi pengeboman pulau akan dijalankan esok hari. Shirley menyemangatinya, namun Hanna datang dan mengintimidasi Shirley bahwa rencananya sia-sia saja dan membiarkan operasi tersebut dilaksanakan. Shirley geram dan sempat menimbulkan pertengkaran, namun Raisa berhasil melerainya. Keesokan harinya, operasi pengeboman dijalankan, dan tampaknya Shirley mempunyai ide dan strategi tersendiri. Akankah mereka bias menghancurkan Neuroi dan melindungi pulau Delos?

They're back ! Silver Link berhasil menganimasikan Strike Witches OVA Vol. 2 ini. Kualitas animasi yang *high-definition*, bahkan di beberapa adegan, animasinya menggunakan 3DCG. Fanservice disini porsinya sedikit lebih banyak dari Vol. 1, meskipun tidak sampai satu menit. Scene pertempuran lebih dramatis dan menantang, bahkan *gunfight* dan *dogfight*nya mampu memukau mata. Oh ya, karena OVA ini sudah dirilis dalam bentuk Blu-Ray Disc, hampir tidak ada "sinar dewa" yang menghalangi XD

Setelah Vol.1 - St. Trond Thunder, dan Vol.2 – Goddess of Aegean Sea, kini tinggal Vol.3 yang akan tayang di bioskop Jepang. Berdasarkan website resmi dan PV yang sudah dirilis, Vol.3 berjudul "Bridge of Arnhem" yang berfokus pada keseharian Lynette Bishop dan Perrine H. Clostermann, dan menjadi penutup dari Operation Victory Arrow series. Seperti apa kelanjutannya? Saksikan segera.

Charlotte "Shirley" E. Yeager (VA: Koshimizu Ami)
Witch dari Liberion yang suka kecepatan dan supel. Setelah unit 501 dibubarkan, ia tinggal bersama Lucchini di Sicilia. Melihat Lucchini yang gelisah akan kehilangan momen-momen terpentingnya, ia membantu Lucchini dalam misi pembebasan Delos agar teman terbaiknya bahagia.

Francesca Lucchini (VA: Saitou Chiwa)
Witch dari Romagna yang periang dan suka tidur. Mendengar pulau Delos dikuasai Neuroi, dia bergegas ke sana demi melindungi situs warisan dan momen-momen bersama keluarga.

Hanna Justina Marseille (VA: Itou Shizuka)
Witch dari Karlsland yang dijuluki "Star of Africa" karena banyak membasmi Neuroi di Afrika dan kecantikannya. Awalnya ia tidak mau satu tim dengan Shirley & Lucchini, namun setelah melihat Lucchini dan nasihat dari Raisa, ia tergerak untuk membantu mereka dalam satu tim dan bekerja sebagai satu tim.

Raisa Pöttgen (VA: Kusumi Aiko)
Teman baik Hanna yang juga sesama Witch dari Karlsland. Ia selalu menasehati Hanna yang terkadang bersifat arogan dan acuh tak acuh. Namun, jatah screentime yang kurang menyebabkan ia hanya sebagai anggota biasa saja.

Edytha Neumann (VA: Takahashi Chiaki)
Witch dari Karlsland yang sekarang menjadi salah satu pimpinan tertinggi pangkalan militer Creta. Serius dan agak gegabah dalam kesehariannya. Ia juga termasuk karakter yang mendapat jatah screentime yang sedikit.

Ernst Rommel (VA: Terasoma Masaki)
Pimpinan tertinggi pangkalan militer Creta yang berasal dari Karlsland. Pemimpin yang bijaksana dan mendengar pendapat orang lain, bahkan nasehatnya mampu merubah Edytha Neumann yang gegabah.

KIRIN | Asuka Ogame
Saudara sepupu Ryou yang ingin masuk sekolah seni. Tubuhnya yang pendek membuat dia sering disangka anak SD.

Koufuku Grafitti

SHAFT| SoL COMEDY| 15+

Koufuku Grafitti adalah anime produksi Studio Shaft hasil adaptasi manga karya Makoto Kawai yang terbit di Majalah Manga Time Kirara Miracle. Anime ini bertema tentang makanan. Tapi bukanlah lomba makan, berusaha menciptakan makanan paling lezat ataupun menjadi koki nomor satu. Melainkan bagaimana menikmati makanan bersama keluarga.

Cerita diawali dengan Ryou yang hidup sendirian di apartemennya. Bapak ibunya sedang bekerja di luar negeri, nenek yang biasa mengasuhnya baru-baru ini meninggal sedangkan bibinya yang ditugaskan menjadi walinya juga sibuk. Ryou ini gemar makan. Dia berusaha memasak dengan rasa semirip mungkin dengan hidangan yang biasa disajikan neneknya. Tapi apapun usaha yang dia lakukan tetap rasanya beda.

Di lain tempat, Kirin merengek ke ibunya untuk dibolehkan untuk les kelas seni di Tokyo tiap akhir pekan. Bahkan dia sudah minta izin untuk menumpang ke Akira, bibinya yang sekaligus bibi Ryou. Singkat kata Kirin diperbolehkan untuk mengikuti kelas seni tersebut. Ryou kini mendapat keluarga baru yang datang tiap akhir pekan. Meski baru kali pertama ketemu, mereka cepat akrab. Sejak saat itu masakan Ryou menjadi terasa lebih lezat karena dimakan bersama keluarga.

Selain itu mereka juga menjadi akrab dengan Shiina, salah satu teman Ryou di kelas seni. Shiina ini agak kurang beruntung kalau berkaitan

dengan air. Sikapnya lebih tenang dan terlihat cerdas. Tapi kalau sudah menikmati makanan, nyaris tidak jauh berbeda dengan Ryou.

Dalam anime ini tidak dijelaskan secara mendetail bagaimana cara memasak makanan tertentu. Hanya diberi penjelasan secara garis besar.

Tiap kali mereka makan, animasinya berhamburan blink-blink ditambahkan ekspresi menggambarkan kenikmatan tapi dengan sedikit menggoda. Makanan yang digambarkan pun memiliki detail bagus dan kilapan minyak menambah liar imajinasi penonton.

Lagu opening dikerjakan oleh Rasmus Faber, dinyanyikan oleh Sakamoto Maya. Melodinya unik dan earworm. Tapi lagu ending juga tak kalah menarik. Shinbo tidak menangani seri ini secara langsung, tapi ciri khas Shaft tetap dibawa. Meski tidak seekstrim Monogatari yang meminimalisir detail, sutradara yang mengurusi storyboard menggunakan sudut kamera khas. Membuat orang mudah mengenali ini buatan Shaft.

Sayangnya diluar hal ini, kisah Koufuku Grafitti banyak memiliki kekurangan. Salah satunya interaksi antara Kirin dan Ryou kurang berimbang dengan porsi karakter lain. Bila penonton tidak bisa menikmati interaksi antara dua saudara ini jadinya ya bakal membosankan. Sisi komedi pun nyaris datar. Bagi yang ingin mencoba memasak makanan di anime ini, lebih baik langsung mencari resep aslinya bagaimana. Karena di anime ini tahu-tahu sudah jadi.

Hibike! Euphonium

omega8719

KYOTO ANIMATION | DRAMA MUSIC | 15+ | http://kask.us/hTaKt

Hibike! Euphonium adalah novel karya Ayano Takeda terbitan Takarajimasha yang diadaptasi oleh Kyoto Animation. Novel ini mengisahkan klub musik SMA Kitauji untuk mencapai kejuaraan nasional.

Omae Kumiko menjadi murid tahun ajaran baru sekolah ini. Layaknya tahun-tahun sebelumnya, tiap klub mengincar para murid baru ini untuk menjadi anggotanya. Kumiko dari kejauhan melihat anggota klub musik sedang mendemonstrasikan kemampuannya. Kumiko terkejut saat musik yang keluar memiliki harmoni yang jelek. Tak mengherankan saat Kumiko bilang harmoninya jelek sebab saat SMP, dia ikut klub musik yang nyaris lolos ke kompetisi tingkat nasional.

Di kelas, dia tiba-tiba dihampiri Hazuki Kato dan diajak ngobrol. Gadis yang enerjik ini dengan cepat menganggap Kumiko sebagai teman. Saat akan pulang mereka berpapasan dengan teman sekelas lainnya, Kawashima Sapphire alias Midori yang terpesona dengan gantungan kunci milik Kumiko. Setelah ngobrol singkat, mereka menuju ruang klub musik untuk melihat kemampuan anggota klub. Di sana dia juga bertemu Kousaka Reina.

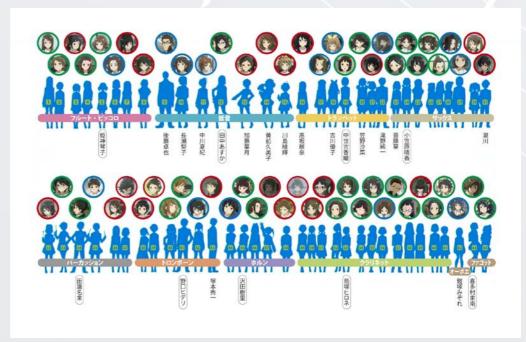
Kumiko dan Midori yang memiliki pengalaman klub musik saat SMP menyadari klub musik Kitauji membutuhkan lebih banyak latihan. Cuma Hazuki yang tidak begitu paham apa yang bermasalah dengan klub musik tersebut. Tapi Midori sudah memutuskan akan tetap masuk, begitu pula Hazuki. Kumiko sempat ragu namun karena diajak teman barunya, dia ikut menjadi anggota klub musik.

Bagi penonton yang berharap ini sejenis K-ON, sebaiknya buang jauh-jauh dari pikiran kalau anime ini akan dipenuhi canda tawa tanpa masalah berarti yang perlu diselesaikan. Ini diadaptasi dari sebuah novel, bukan light novel. Artinya ada sebuah permasalahan yang harus diselesaikan yaitu bagaimana klub musik yang kemampuannya dibawah rata-rata bisa mencapai kompetisi tingkat nasional.

Noboru Taki guru musik baru yang menjadi pembina klub menggunakan sejumlah metode agar anggota klub lebih giat berlatih. Guru murah senyum ini sempat mendapat hambatan dengan sejumlah murid yang sebetulnya hanya ingin main musik untuk bersenang-senang. Gesekan antara keinginan untuk bersenang-senag dan kebutuhan untuk menang di kompetisi nasional inilah yang menjadi drama permasalahan.

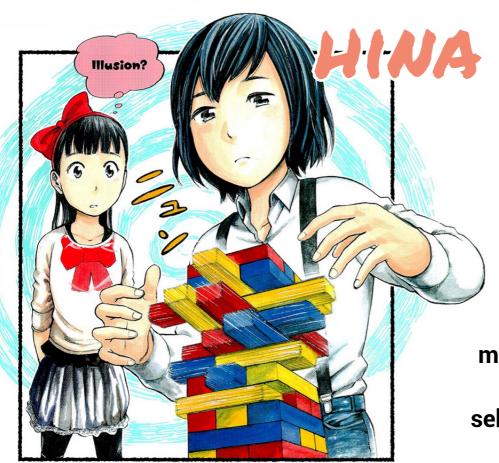
Klub musik ini adalah sebuah group brass band. Musik yang dimainkan awal episode adalah karya klasik. Beberapa yang sudah muncul karya dari Dvorak dan Offenbach. Di kesempatan lain malah ada musik orkestra dari era 80an buatan group band Yellow Magic Orchestra. Kyoto Animation juga mendapatkan izin untuk menampilkan logo Yamaha. Salah satu perusahaan yang juga terkemuka dalam peralatan musik.

Karena merupakan brass band, anime ini memiliki jumlah karakter yang banyak. Setidaknya ada 64 orang untuk anggota klub musik. Walau tidak semua diketahui namanya, Kyoto Animation memberikan desain unik untuk tiap-tiap karakter. Dengan tempo cerita yang lumayan santai, penonton digiring perlahan-lahan untuk memahami permasalahan. Bahkan mereka baru bisa bermain musik secara benar pada episode 4.

Art direction Hibike! Euphonium diarahkan mendekati realita. Penggunaan background di sini mirip dalam anime Hyouka. Kyoto Animation juga menggunakan sejumlah filter supaya anime ini terasa diambil menggunakan lensa sungguhan. Efek seperti blur akibat *depth of field* atau biasa disebut *bokeh* oleh fotografer. Penggunakan *chromatic abberation* untuk menyampaikan mood. Sangat mudah mendapatkan potongan frame yang bisa di-*screenshot* untuk dijadikan *wallpaper.*

Untuk pengambilan kamera jarak menengah, sejumlah alat musik dianimasikan menggunakan CG. Tidak terlalu kentara kecuali bila ditonton pada jarak kurang dari 20cm. Sedangkan jarak dekat masih secara tradisional. Seperti biasa, mereka memperhatikan tiap detail yang ditampilkan.

Tapi agak disayangkan permainan musik di TV terpotong jatah durasi. Ditambah pastinya Kyoto Animation ingin menghemat proses animasi. Cuma memotongnya musiknya itu terasa benar-benar tanggung.

Penonton juga tak perlu khawatir dramanya terlalu berbelit. Ini bukanlah kisah percintaan dengan sejumlah kesalahpahaman yang berujung makin runyam.

Meskipun bukan kisah *cute girls doing cute things*, Hibike! Euphonium pantas ditonton untuk mengetahui perjuangan yang ditempuh klub musik Kitauji mencapai kompetisi nasional. Ditambahi animasi yang bagus dengan desain yang cantik, penonton bisa betah melihat hingga tuntas. Anime ini akan hadir sebanyak 13 episode.

HINA MATSURI

Story & Art: Ootake Masao
Genre: Comedy

Sebagai seorang anggota yakuza, Nitta Yoshifumi sangat menikmati hidupnya. Jabatan tinggi, apartemen mewah, hingga koleksi guci mahal. Tapi semuanya berubah setelah kepalanya terantuk sebuah benda misterius dengan wajah anak kecil.

Benda misterius itu pun terbuka dan menampakkan wujud anak kecil di dalamnya. Anak bernama **Hina** itu memaksa untuk tinggal bersama **Nitta**. Hal aneh lain dari Hina adalah dia memiliki kemampuan *telekinesis* yang sangat kuat, namun harus selalu digunakan agar Hina tidak lepas kendali.

Pada akhirnya, Nitta pun membolehkan Hina tinggal bersamanya, meskipun dia harus rela koleksi guci miliknya hancur semua. Tak hanya itu saja, Nitta membelikan Hina baju dan mainan, serta menyekolahkan dan mengajaknya ke kantor.

Tapi ternyata hidup Nitta tidak bisa lebih tenang karena semakin banyak hal-hal aneh yang menghampirinya. Satu lagi anak aneh bernama **Anzu** muncul untuk menangkap Hina. Lalu bar favorit Nitta kini diurus oleh teman sekelas Hina yang masih sekolah! Belum lagi ditambah dengan seringnya Hina mengerjakan "pekerjaan kotor" Nitta sehingga ia kini dianggap sebagai seorang *yakuza* berbahaya. Apakah Nitta masih bisa menikmati kehidupan nyamannya sebagai seorang yakuza?

Manga **Hina Matsuri** dari mangaka **Ootake Masao** ini menampilkan sebuah cerita komedi dengan sedikit sentuhan *sci-fi*. Ada berbagai momen lucu yang berhubungan dengan kekuatan Hina dan usahanya untuk menyembunyikan kekuatan itu dari orang lain. Masalahnya, justru usaha Hina ini malah berujung menjadi masalah yang baru hingga terjadilah sebuah kesalah pahaman yang cukup *random*. *Style* gambar khas *manga seinen* juga memberikan ciri khusus lain yang membuat komedi dalam Hina Matsuri lebih menonjol. Sekonyol apapun kejadiannya, tetap memberi kesan bahwa Hina Matsuri itu *mean business*. (**mca_trane**)

STARKI KARINDA
bibeck '14

ANIMA CORE

Story: Albert Teguh S.
Art: Aloysius Alfa
Genre: Shonen, Action

Ah, VRMMORPG. Sebuah genre yang digadang-gadang sebagai "the pinnacle of video gaming". Bagaimana rasanya bermain game bersama jutaan pemain lainnya dengan teknologi virtual mendekati kenyataan? Dan bagaimana rasanya jika tiba-tiba kalian tidak bisa keluar dari game tersebut, lalu kalian harus benar-benar bertahan hidup karena mati di game sama dengan mati di kehidupan nyata?

Plot tersebut sudah cukup, atau malah terlalu banyak digunakan dalam beberapa media *story telling*. Apalagi untuk kalangan penulis cerita baru yang kembali menulis premis cerita yang sama: game online *virtual*, terjebak di dalamnya, lalu bertahan hidup. Kebanyakan kita mengasosiasikan cerita seperti ini dengan **Sword Art Online**.

Anima Core juga memiliki premis yang cukup serupa, yaitu mengisahkan sebuah game VRMMORPG berjudul sama. Namun bedanya, Anima Core ini bisa disamakan dengan **Gun Gale Online** dimana para pemain gamenya merupakan para profesional yang mencari uang dari berbagai event maupun jualan item.

Game Anima Core sendiri dibuat oleh perusahaan bernama **PRIDE** dan merupakan salah satu game tercanggih di tahun 2050. Setiap karakter dibuat berdasarkan sang pemain. Setiap aspek yang dimiliki pemain dicerminkan oleh *avatar* mereka hingga ke struktur DNA terkecil.

Anima Core kini tidak hanya merupakan sebuah permainan, tetapi sudah berubah menjadi tempat mencari sesuap nasi, atau bahkan popularitas. Setiap orang punya tujuannya sendiri, termasuk **Monica Claudia**. Sebagai karakter **Latte**, dia memiliki sebuah *checklist* berisi beberapa karakter yang ia incar untuk sebuah tujuan misterius. Ketika hendak melawan seorang pemain bernama **Bruiser K**, Monica dipasangkan dengan **Johan Aditama** dengan karakternya, **Coldy Bross**. Meskipun karakter Johan memiliki rank rendah, dengan bantuan taktis dari Monica dan kerja sama keduanya, Bruiser K bisa dikalahkan. Keduanya pun mampu memenuhi tujuan masing-masing, dimana Monica mencoret satu lagi nama dari daftarnya, dan Johan mendapatkan item langka yang akan digunakan untuk pengobatan adiknya. Namun cerita mereka tidak sampai di sini saja, karena Monica dan Johan yang tidak saling mengetahui identitas masing-masing akan kembali bertemu...

Anima Core merupakan sebuah *web series* yang dibuat oleh **Albert Teguh Santosa** dan **Aloysius Alfa**,

dua jebolan Lesehan Studio. Dalam mengerjakan Anima Core keduanya juga dibantu oleh **Sweta Kartika** sebagai *project manager*, sehingga kalian bisa melihat bahwa Anima Core adalah salah satu serial *web series* yang direncanakan dengan matang.

Dan memang untuk menciptakan sebuah universe VRMMORPG yang solid, konsep *universe* harus dipikirkan secara matang. Tidak hanya dari cerita di balik *universe* tersebut saja, tetapi dari mekanika gameplay, *job* dan *skill*, item, hingga interaksi sosial para pemainnya.

Dalam Anima Core, setidaknya sampai *chapter* terbarunya, kita diperlihatkan pada sisi modern dari dunia game. *Universe* dalam Anima Core ditunjukkan secara bertahap. Kalian akan merasakan bagaimana terjun langsung ke dunia Anima Core.

Selain menampilkan dunia Anima Core, komik ini juga menceritakan kehidupan para pemainnya di luar Anima Core, utamanya adalah tentang kehidupan pribadi Monica dan Johan.

Ide dari cerita VRMMORPG memang cukup *overused*. Namun Anima Core setidaknya menunjukkan bahwa kisahnya bukanlah sebuah cerita VRMMORPG generik. Saat artikel ini ditulis, sudah ada 1 *chapter* pilot dan 3 *chapter* utama yang dirilis rutin sebulan dua kali di *website* prideanimacore.com. Jika kalian suka MMORPG, cobalah membaca Anima Core.

MONICA CLAUDIA

Mahasiswi jenius yang kelihatannya memiliki masa lalu terkait game Anima Core. Monica memiliki misi untuk mengalahkan karakter-karakter yang ada dalam sebuah daftar. Pandai dalam menyusun taktik. karakternya, Latte, adalah seorang cowok *basic class* dengan gaya bertarung taktis.

JOHAN ADITAMA

Cowok yang bermain Anima Core untuk mencari uang. Adik Johan sedang sakit dan dia membutuhkan uang untuk biaya pengobatan. Jika ada kesempatan untuk mendapatkan item langka, Johan selalu mengambilnya tanpa ragu. Karakternya Coldy Bross menggunakan skill elemen es sesuai dengan namanya.

K-Drama & C-Drama

FROM JAPAN

Oleh mca_trane

Hadapi saja: Indonesia masih dibanjiri drama-drama mandarin dan Korea. Semua bermula ketika para lelaki rupawan dari F4 dan Shan Chai tampil di serial Meteor Garden. Saat itu, Indonesia mulai diterpa gelombang budaya Asia, khususnya mandarin. Lalu dari sana kita juga merasakan yang namanya Hallyu Wave, atau demam K-pop. Tak hanya drama, tapi musik juga digilai para remaja.

Tapi apakah kebanyakan drama tersebut merupakan konten original? Ternyata jika ditelisik lebih jauh, rupanya kita masih bisa merasakan pengaruh negara matahari terbit di dalamnya. Malahan, drama-drama tersebut merupakan sebuah adaptasi!

Berikut ini adalah drama mandarin dan Korea yang merupakan adaptasi dari manga dan atau anime dari Jepang.

ANTIQUE

Antique Bakery

Kim Jinhyeok (Ju Jihoon) adalah pewaris kekayaan keluarganya. Selain kaya, Jinhyeok juga tampan dan menawan, tapi anehnya dia belum menemukan pasangan sejati. Maka Jinhyeok pun membangun toko kue Antique agar banyak gadis yang menemuinya. Setelah Min Seonwoo (Kim Jaewook), Yang Kibeom (Yoo Ahin) dan Nam Sooyeong (Choi Jiho) bergabung, keempat cowok ini pun menjalani pekerjaan baru mereka di toko kue.

Antique merupakan salah satu film Korea tersukses dengan nilai box office mencapai $ 5.5 Juta USD. Film ini diaadaptasi dari manga, dorama dan anime berjudul Antique Bakery karya Yoshinaga Fumi.

YOU'RE MY PET

Kimi wa Petto

Ji Eunyi (Kim Haneul) ditinggalkan tunagannya dan jabatannya diturunkan. Saat ia depresi, ia bertemu dengan seorang gelandangan (Jang Geunsuk) dan membawanya pulang. Eunyi yang merasa nyaman dengannya, bercanda dengan mengatakan ingin mengangkat gelandangan tersebut sebagai peliharaan, dan secara mengejutkan yang bersangkutan pun setuju! Akhirnya dia diberi nama Momo dan tinggal bersama Eunji. Tapi...

You're My Pet adalah adaptasi dari manga Kimi wa Petto dari mangaka Ogawa Yayoi. Layaknya Antique Bakery, Kimi wa Petto juga memiliki dorama, tapi sejauh ini belum ada adaptasi anime.

MASTER OF STUDY

Dragon Zakura

Seorang pengacara urakan Kang Sukho (Kim Sooro) diminta untuk melikuidasi SMA Byung Moon. Saat itu dia melihat kilas balik masa lalunya ketika masih menjadi anak sekolah yang senang berantem. Maka Sukho pun berambisi mengajar lima murid dari SMA itu agar bisa diterima di Universitas Cheonha yang sangat prestigius.

Dari plotnya, bisa ditebak kalau drama Master of Study adalah adaptasi dari manga Dragon Zakura dari Mita Norifusa. Baik manga asli dan seluruh adaptasi dramanya sangat populer. Master of Study juga dipuji oleh Mita. Pada akhirnya versi Korea ini juga tayang di Jepang dengan tambahan soundtrack dari 4minute.

CITY HUNTER

City Hunter

Lee Yoonsung (Lee Minho) adalah anak yang tinggal bersama Lee Jinpyo (Kim Sangjoong) dan dilatih dalam berbagai kemampuan militer. Jinpyo memanfaatkan Yoonsung untuk membalaskan dendam kepada lima orang politikus yang membunuh ayah kandung Yoonsung. Yoonsung lalu disusupkan sebagai seorang ahli IT di Rumah Biru. Tapi disana ia jatuh hati kepada bodyguard Kim Nana (Park Minyoung).

Mengikuti jejak filmnya yang dibintangi Jackie Chan, City Hunter karya Hojo Tsukasa pun diangkat jadi drama Korea. Tapi, City Hunter itu adalah tentang komedi aksi dan mokkori. Di drama Korea ini, keduanya tak dapat ditemukan.

EXTRAVAGANT CHALLENGE

Skip Beat!

Demi seorang teman bernama Bu Po Shang (Lee Donghae), Gong Xi (Ivy Chen) rela tidak melanjutkan sekolahnya. Tapi Shang yang perlahan mulai sukses sebagai artis sebenarnya hanya memperalat Xi. Berniat balas dendam, Xi bergabung dengan agensi LME. Bersama dengan Jiang Nan Qing (Bianca Bai) dan Dun Helian (Choi Siwon), Xi berambisi untuk menjadi artis yang lebih populer dari Shang.

Extravagant Challenge adalah adaptasi dari manga Skip Beat! karya Nakamura Yoshiki. Drama Tiongkok ini terkenal karena menampilkan dua bintang dari Super Junior M, sub unit dari boyband Super Junior yang fokus menyanyikan lagu Mandarin.

HAYATE THE COMBAT BUTLER

Hayate no Gotoku

Tahukah kalian kalau Hayate no Gotoku punya serial dramanya sendiri? Tepatnya adalah drama Taiwan yang ditayangkan tahun 2011.

Xiao Sa (George Hu) adalah seorang remaja yang malang. Dia baru saja dipecat dari semua pekerjaannya, dan orangtuanya lari meninggalkan hutang. Karena sudah pasrah, Xiao Sa lalu mencoba menculik Xiao Zhi (Park Shinhye), anak dari keluarga yang berada. Namun, Xiao Sa secara tak sengaja menyelamatkan Xiao Zhi dari kepungan preman. Kejadian itu (dan beberapa kesalah pahaman lainnya) membawa berkah bagi Xiao Sa. Kini ia menjadi butler pribadi Xiao Zhi sekaligus bodyguard yang melindunginya dari bahaya.

ABSOLUTE BOYFRIEND

Zettai Kareshi

Guan Xiao Fei (Ku Hyesun) sudah berkali-kali ditolak cowok. Iseng-iseng dia memesan "pacar sempurna" dari Kronos Heaven, atas saran dari sales bernama Lei Wu Wu. Tapi Xiao Fei terkejut dengan rupa "pacar sepmurna" yang berupa robot yang dipanggil Night. Tapi sebagai gantinya, Xiao Fei harus membantu Kronos Heaven mengumpulkan data atau dia harus membeli Nite seharga 100 Juta NTD (sudah diskon 70%!).

Absolute Boyfriend adalah manga karya Watase Yuu. Selain manga ada juga drama CD dan dorama Jepang. Dilaporkan juga akan dibuat versi drama Korea meski kelanjutannya masih belum jelas.

TO THE BEAUTIFUL YOU

Hana Kimi

Manga Hana Kimi karya Nakajo Hisaya diadaptasi kedalam drama Korea, menampilkan para idol dari SM Entertainment sebagai bintang utamanya.

Ketika melihat Kang Taejoon (Choi Minho) dalam kompetisi lompat tinggi, Goo Jaehee (Choi Sulli) jatuh cinta pada pandangan pertama. Bahkan dia rela pindah dari Amerika ke Korea untuk bisa satu sekolah dengan Taejoon. Tapi masalahnya, sekolahnya adalah sekolah putera, yang artinya Jaehee harus menyamar jadi cowok. Yang lebih menambah parah keadaan, Taejoon justru membenci persona cowok Jaehee! Lewat sebuah peristiwa, Taejoon mengetahui kedok Jaehee dan sepertinya sifatnya mulai melunak.

BOYS OVER FLOWERS

Hana Yori Dango

Ah, Boys Over Flowers. Salah satu drama Korea yang paling populer di Indonesia ini di bagian dalamnya merupakan Hana Yori Dango buatan Kamio Yoko.

Karena menyelamatkan seorang murid SMA Shinwa yang hendak bunuh diri, Geum Jandi (Goo Hyesun) mendapatkan beasiswa di sekolah tersebut. Di sana ada kelompok empat murid tampan yang berkuasa. Kelompok F4 yang terdiri dari Gu Junpyo (Lee Minho), Yoon Jihoo (Kim Hyunjoong), So Yijeong (Kim Bum) dan Song Woobin (Kim Joon) itu tak ada yang berani menentang, kecuali Jandi. Tapi ternyata dari konflik antara F4 dan Jandi, keempatnya pun mulai tertarik dengan sosok Jandi yang keras kepala.

METEOR GARDEN

Hana Yori Dango

Kalau bicara soal Hana Yori Dango, tentu tak bisa lepas dari drama yang memulai booming drama Asia di Indonesia, Meteor Garden. Dari sini lahirlah boyband F4 (sekarang JVKV) yang namanya berasal dari kelompok sama dari manga tersebut.

Karena paksaan orang tua, Shan Cai (Barbie Hsu) berkuliah di sebuah universitas elit. Disana kelompok F4 yang terdiri dari Tao Ming Tse (Jerry Yan), Hua Ce Lei (Vic Zhou), Xi Men (Ken Chu) dan Mei Zuo (Vanness Wu) memberikan kartu merah kepada orang yang berani menentang mereka. Setelah temannya mendapatkan kartu merah, Shan Chai pun melawan keempatnya. Tapi ternyata Tao Ming Tse jatuh cinta pada Shan Cai.

CANTABILE TOMORROW

Nodame Cantabile

Adaptasi manga ke drama Korea yang paling baru adalah Cantabile Tomorrow dari Nodame Cantabile karya Ninomiya Tomoko. Drama Korea ini melengkapi adaptasi dorama Jepang, film serta tentu saja anime.

Cha Yoojin (Joo Woon) adalah pianis handal tetapi tak bisa mengembangkan kemampuannya ke luar negeri karena takut naik pesawat dan kapal. Di satu kesempatan dia bertemu dengan Seol Naeil (Shim Eunkyung) yang ternyata satu kampus dengannya. Yoojin kemudian diminta untuk berduet dengan Naeil, tapi dia tak bisa menerima caranya bermain piano yang "unik". Lama kelamaan, Yoojin akhirnya mengalah dan membiarkan Naeil bermain sesukanya.

PLAYFUL KISS

Itazura na Kiss

Jangan lupakan juga dengan Itazura na Kiss yang berhasil menelurkan tiga dorama Jepang, dua drama Taiwan, satu sinetron jiplakan dan tentu saja, drama Koreanya yang berjudul Playful Kiss.

Gadis ceroboh Oh Hani (Jung Somin) naksir pada Baek Seungjo (Kim Hyunjoong), tapi ditolak karena Seungjo tidak suka cewek bodoh (surat cintanya saja diberi nilai D-). Di saat lain, rumah baru Hani hancur karena gempa. Keluarga Hani pun tinggal bersama teman ayahnya, Baek Soochang (Oh Kyungsoo) selama rumah Hani dibetulkan kembali. Tak disangka-sangka ternyata Hani harus tinggal bersama Seungjo yang merupakan anak Soochang!

BIJAC no Tanjoiwai merupakan sebuah event yang diadakan oleh **Binus International Japanese Culture Club** (BIJAC), UKM kebudayaan Jepang dari **Binus International**. Diadakan selama dua hari dari tanggal 21 hingga 22 Maret 2015, BIJAC no Tanjoiwai menyajikan berbagai acara, bekerja sama dengan berbagai komunitas Jejepangan di Indonesia.

Di event BIJAC no Tanjoiwai ini, selain menjadi tempat kumpulnya komunitas, terdapat *maid cafe*, *obake house*, kompetisi *cosplay*, *karaoke* dan *ramen eating*. Selain itu ada juga *screening* film (dokumenter **AKB48**, **Patema Inverted**, **Kanojo wa Uso wo Aishisugiteru**, **THE iDOLM@STER**, **Suzumiya Haruhi no Shoshitsu**) dan penampilan band dari **Akairo**, **crafTUNER**, **Samurai Blue**, **Rokustar**, **Black Paper Moon** dan **Obake**.

Terdapat juga sebuah forum yang dimoderasi oleh **KAORI Nusantara**. **Forum Anime Indonesia** ke-3 ini membahas seputar dinamika *fandom anime* di Indonesia dan mengundang berbagai perwakilan *fandom* besar, akademisi universitas dari berbagai disiplin ilmu, hingga rekan-rekan media.

かわいいあん
POCKY

Nihon no Matsuri 8

Text, Layout & Photos: mca_trane

Acara Nihon no Matsuri ke-8 kembali diadakan di Telkom University Convention Hall pada tanggal 2-3 Mei 2015 lalu. Gelaran NNM bertajuk "Eien no Tabi" ini kembali menghadirkan program-program andalan yang selalu hadir di setiap pagelaran NNM.

Ini adalah gelaran NNM ke-3 yang sudah diliput oleh AMH Magz, dan karena kebetulan kampus saya berada di kawasan pendidikan Telkom, makanya saya selalu diberi kepercayaan sebagai *media partner*, hehe.

Oke, sudah cukup basa-basinya. **Nihon no Matsuri** ini adalah sebuah rangkaian acara kebudayaan Jepang yang diprakarsai oleh UKM **Nippon Bunka-bu** dari **Telkom University**. Sejak tahun 2007, NNM ini merupakan salah satu dari sekian banyak acara Jejepangan besar yang ada di Bandung dan diadakan setiap tahunnya.

Ada apa sajakah di gelaran NNM ke-8 ini? NNM 8 kembali menghadirkan program-program yang selalu hadir setiap tahunnya. Terdapat berbagai kompetisi seperti *cosplay*, fotografi, *fan art*, komik, *fandubbing*, *cover sing*, *dance*, serta Yu-Gi-Oh. Cuaca memang sempat memburuk karena adanya hujan, namun beruntung karena aktivitas utama berada di dalam convention hall yang teduh dan sejuk. Setelah hujan reda, acara kembali berlangsung seperti biasa.

Ada pula *obake house*, **Neko Mimi Maid Cafe,** *booth* komunitas, serta pagelaran kebudayaan dan bela diri. Dari segi *performance* musik juga tidak kalah menarik karena menampilkan band-band dan *idol unit* seperti **Fairytails**, **Love Tune**, **Yumi Akimoto**, **Aozora**, **Recode** dan **Sasvrita**.

INDONESIA'S BIGGEST ORIGINAL COMICS CONVENTION!

Text & Layout: mca_trane **Photos:** mca_trane, Bana Setyatama

KOMIK INDONESIA BELUM MATI!

Pesan itulah yang bisa saya dapatkan begitu menghadiri acara **re:CON 2015**, sebuah konvensi komik lokal yang diadakan oleh majalah komik periodikal **re:ON Comics**. Selama dua hari mulai dari tanggal 25-26 April 2015, kawasan Margonda Depok dibuat meriah dengan hadirnya komikus-komikus lokal yang berkarya bersama re:ON Comics.

Bertempat di atrium utama **Margo City**, hadir sekitar 15 komikus re:ON yang mengerjakan 9 judul komik utama yang diterbitkan oleh re:ON.

Mereka adalah **Is Yuniarto** dari **Grand Legend Ramayana**; **Ockto Baringbing** dan **Ino Septian** dari **Galauman**; **C. Suryo Laksono** dari Tawur; **Angie Nathalia** dan **Kate Yan** dari **Journal of Platina Parlour**; **Andik Prayogo** dan **Sheila Rooswitha** dari **Lay Lay Cat**; **Annisa Nisfihani** dari **Me VS Big Slacker Baby**; **Kristoforus Marvino**, **Hendry Iwanaga** dan **Kaari Karina** dari **Hyperfusion Cyborg Idol Rinka**; **Shu Eirin** dari **Bachelor's Brotherhood**; serta **Maximillian Fansyuri** dan **Dini Marlina** dari **Math**.

Selain para komikus tampil pula beberapa *cosplayer* bintang tamu. Mereka adalah **Franzeska Edelyn** sebagai **Reon**, **Matcha Mei** sebagai **Reyna**, **Pinky Lu Xun** sebagai **Lay Lay Cat**, **Clarissa Punipun** sebagai **Oren**, **Jeanice Ang** sebagai **Rinka**, **Ockto Baringbing** sebagai Galauman, **Frea Mai** sebagai **Shinta**, dan tentu saja **Liui Aquino** dari Filipina sebagai **Lakshmana** dan **Reno**.

Konvensi komik re:CON 2015 juga menjadi lokasi peluncuran majalah re:ON volume 13. Edisi kali ini adalah edisi pertama yang memiliki dua kover berbeda: kover edisi reguler dan kover *limited edition* yang hanya bisa didapatkan di re:CON 2015. Selain itu juga diluncurkan dua komik re:ON dalam bentik *tankoubon* untuk pertama kalinya. Kedua komik tersebut adalah Grand Legend Ramayana dari Is Yuniartodan Me VS Big Slacker Baby dari Annisa Nisfihani.

DAY 1

Dalam re:CON 2015, pengunjung bisa menikmati acara-acara seperti *talkshow*, *comic artist duel*, *cosplay competition*, *drawing competition*, *workshop*, *live drawing* serta *meet and greet*. Bagi yang memiliki dompet tebal, pengunjung juga bisa membeli berbagai komik dan *merchandise* edisi terbatas yang hanya tersedia di re:CON.

Melihat hangatnya sambutan pengunjung dan para **Reonites** - sebutan untuk para pembaca re:ON Comics, nampaknya acara re:CON akan berlanjut ke tahun selanjutnya. Ya, kapan lagi kita bisa punya acara setingkat **Jump Festa**? Semoga dengan adanya re:CON, industri komik Indonesia bisa makin jaya lagi. Maju terus re:ON dan komik Indonesia!

DAY 2

MEET THE ARTISTES!

BACHELOR'S BROTHERHOOD

Shu Eirin

ME VS BIG SLACKER BABY

Annisa Nisfihani

GALAUMAN

Ockto Baringbing, Ino Septian

GRAND LEGEND RAMAYANA

Is Yuniarto

HYPERFUSION CYBORG IDOL RINKA

Vino, Hendry, Kaari

LAY LAY CAT

Andik Prayogo, Sheila Rooswitha

MATH

Maximillian Fansyuri, Dini Marlina

JOURNAL OF PLATINA PARLOUR

Angie, Kate Yan

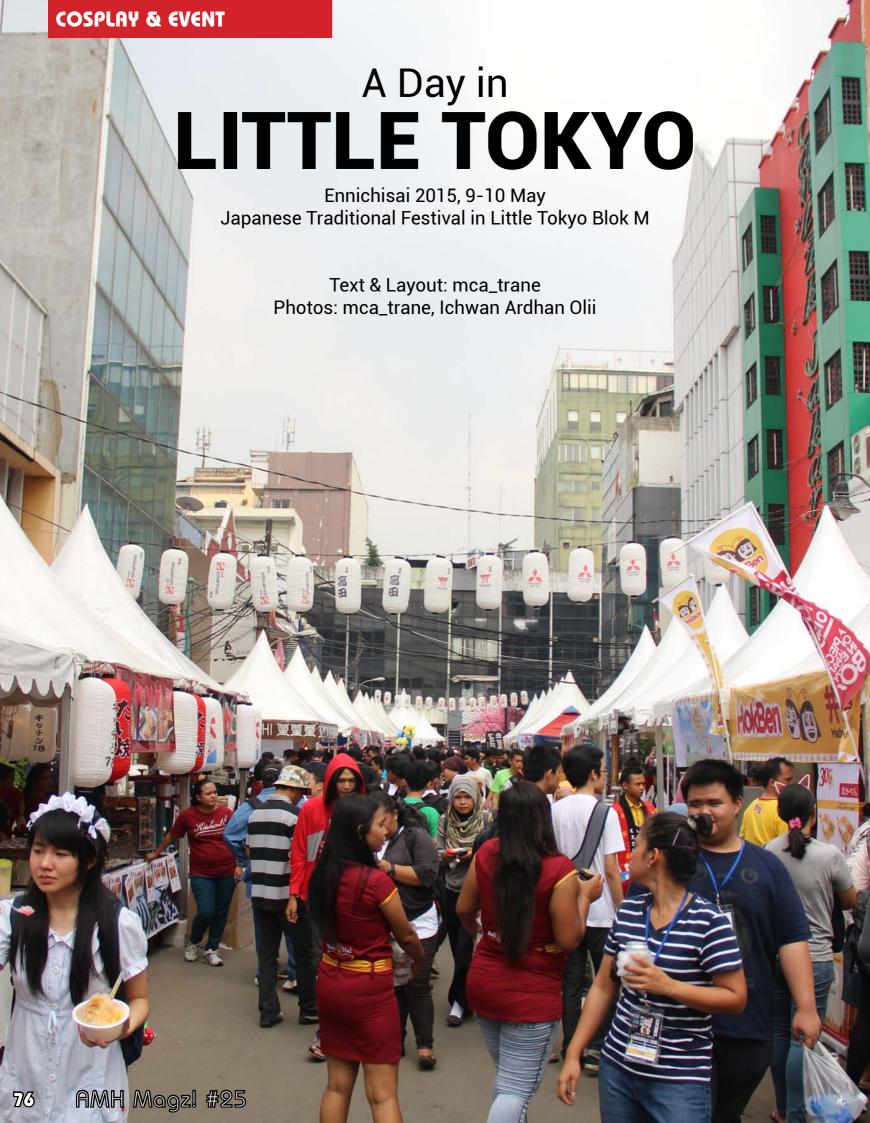
TAWUR

C. Suryo Laksono

RAVAN
www.reoncomics.com
BCA
Producer of the Year
INheritage & Pale Blue

A Day in LITTLE TOKYO

Ennichisai 2015, 9-10 May
Japanese Traditional Festival in Little Tokyo Blok M

Text & Layout: mca_trane
Photos: mca_trane, Ichwan Ardhan Olii

Selama dua hari, kawasan **Blok M** Jakarta berubah menjadi Tokyo dalam suasana *matsuri* musim panas. Lampion menghiasi jalanan, sementara *stand* di sekitar menjajakan berbagai dagangannya. Jalanan yang sesak sesekali pula dibuat lenggang karena ada parade kesenian dan arak-arakan.

Ini bukanlah sebuah pemandangan asing di kawasan Blok M. **Ennichisai** yang diadakan secara rutin setiap tahunnya, kini kembali lagi di tahun 2015. Ini adalah acara dimana kebudayaan Jepang tradisional dan kontemporer bertemu di satu tempat, terwujud atas kerja sama pemerintah lokal dan kedutaan besar Jepang. Seluruh kawasan Blok M diubah menjadi area festival yang sangat ramai.

Area panggung terbagi dua dimana masing-masing panggung mengangkat program kebudayaan yang unik dan berbeda. Di area *traditional stage*, pengunjung bisa menikmati pertunjukan *yosakoi*, tarian *awa*, *eisa*, *koto*, *nihon buyou*, *mikoshi*, *dashi*, dan berbagai kesenian tradisional lainnya. Terdapat pula *stand* yang menjual makanan khas Jepang serta pernak pernik lainnya.

Sementara itu, *pop culture stage* pun tidak kalah menariknya karena menampilkan berbagai pertunjukan musik dan perlombaan. Terdapat *seiyuu contest*, *ramen eating contest*, grand final **CLAS:H 2015**, serta **Indonesia Cosplay Grand Prix**.

Pertunjukan lain pun tak kalah menarik karena menampilkan bintang tamu dari dalam dan luar negeri seperti *seiyuu* **Yasuno Kiyono**, *cosplayer* **Kisaki Urumi** dan **Rio**, **Amour Mico**, **Hiroaki Kato**, **Tokyo Hits Joshi**, **Faint Star**, **Love Android**, **Pink Babies**, **Starmarie**, **Kadaluarsa**, **Komutoku**, **REDSHiFT**, **1000% Boyz**, **Saga** dan tentunya **Faylan**.

Terdapat berbagai kejadian menarik di panggung *pop culture stage*. *Seiyuu* Yasuno Kiyono sangat terkejut ketika banyak penonton mengelukan nama tokoh **Kato Megumi** yang ia perankan. Lalu di akhir penampilannya, Faylan menitikan air mata karena penonton memberikan ucapan selamat ulang tahun. Begitu pula dengan Kisaki Urumi dan Rio yang menangis setelah menyaksikan penampilan para finalis CLAS:H.

KU-KAI

PUSAT PERMATA
Blok M Square

CLAS:H 2015 mengumpulkan tim-tim *cosplayer* terbaik dari dua pulau di Indonesia. CLAS:H 2015 merupakan salah satu ajang *cosplay* nasional paling bergengsi yang menghadirkan peserta-peserta terbaik dan juri-juri berpengalaman.

Apa yang membedakan CLAS:H dengan kompetisi *cosplay* lainnya? Tim yang berlaga dalam CLAS:H harus beranggotakan dua orang. Dalam jatah waktu tiga menit, tim harus bisa menampilkan pertunjukan yang apik dengan memanfaatkan kostum, *prop*, serta efek spesial lainnya.

Pencarian para finalis CLAS:H dimulai dari Surabaya pada tanggal 1 Maret 2015 di Surabaya Town Square. Pencarian berlanjut ke Jogja Expo Center pada tanggal 22 Maret. Acara terbesar ada di Balai Sartika Bandung pada tanggal 4 April 2015, dan diakhiri di Uniland Plaza Medan pada tanggal 18 April.

Acara puncak berada pada *pop culture stage* **Ennichisai 2015**, menampilkan 10 finalis dari empat regional: 1 dari Jawa Timur dan Sumatra, 2 dari Jawa Tengah, dan 6 dari Jawa Barat. Seluruh peserta dinilai oleh juri-juri tingkat nasional dan internasional seperti **Kisaki Urumi**, **Kim Taeyeon**, **Rio**, **Pinky Lu Xun**, **Hiroaki Kato**, **Kadaluarsa**, **Diasta**, **Daikon Sky**, **One OK Cosplay** serta **Marzuki Nuril** (**Komutoku**)

Dari 10 peserta dipilih 3 pemenang utama serta 3 pemenang penghargaan. Selamat kepada para pemenang!

1 Maret
SURABAYA

22 Maret
JOGJAKARTA

4 April
BANDUNG

18 April
MEDAN

9 Mei
JAKARTA

THE FINALISTS

1 Maret SURABAYA

- CSR Om-om Nakal (Samurai Warriors 4)

22 Maret JOGJA

- Genesis (Fairy Tail)
- Blue Crimson (Onimusha 2)

4 April BANDUNG

- Fuko Arc (Sailor Moon SS)
- Daiko Sahabat Terbaik (Ragnarok Online 2)
- Saigo Jigen (Monster Hunter 4G)
- Magia (Madoka Magica: Rebellion)
- Krupuk Cosplay (Avatar: The Legend of Aang)
- The Autiezers (The Avengers)

18 April MEDAN

- Kaula Muda Ikot Kles (Brave Frontier)

9 Mei JAKARTA

Juara 2
BLUE CRIMSON

Juara 1
SAIGO JIGEN

Juara 3
FUKO ARC

Best Storyline
DAIKO

Best Costume
SAIGO JIGEN

Best Performance
GENESIS

CLAS:H BDG

Gimana kesan kamu di CLAS:H Bandung?

Moza

Ya kayaknya sih lumayan rame, banyak orang. Yah mudah-mudahan lebih rame dari Jakarta.

Bibeck

Jadi menurut saya kesannya sudah kuat sebagai acara cosplay yang bagus, dan cosplaynya indah-indah.

Chua Moya

Menurut pribadi saya nggak buruk, cuma mungkin karena pertama kali, semoga di tahun depan lebih wah lagi.

Delia

Ya rame sih, cuma tadi telat dateng buat singles competition.

Santi

Seru, banyak banget yang datang dan cosplaynya bagus-bagus.

Damacchi

Rame banget sampai tempatnya penuh, tapi sayang di luar hujan.

Tasha

Bagus sih. Rame, banyak yang dateng. Terus untuk struktur acaranya nggak berantakan.

Abah Moel

Bagus sekali. Pertama di Bandung, sudah bagus sekali. Apalagi di tahun depan, semoga lebih bagus lagi.

Oleh mca_trane

YASUNO KIYONO

Yasuno Kiyono, seiyu yang telah membintangi judul-judul anime seperti Saenai Heroine no Sodatekata, Triage X, Wake Up Girls dan Aikatsu, baru-baru ini mengunjungi Indonesia. AMH Magz berkesempatan untuk ngobrol santai bersama Yasuno-san. Mari mengenalnya lebih dekat!

Yasuno Kiyono adalah *seiyuu* yang tergabung dalam agensi/label avex. Merupakan kelahiran tahun 1989, Yasuno-san sudah memiliki niatan untuk menjadi seorang *seiyuu* dan mengikuti latihan teater. Kini, Yasuno-san telah menjalani karirnya sebagai seiyuu selama 5 tahun.

Peran pertama Yasuno-san adalah Todoroki Kizuna di film Kizuna Ichigeki, lalu di *anime* Pokemon Best Wishes sebagai Rina. Setelahnya, Yasuno-san terlibat di beberapa *anime* seperti No.6, Chihayafuru, UN-GO, Moretsu Uchuu Kaizoku, Aquarion EVOL, Anpanman, Hunter X Hunter, Dansai Bunri no Crime Edge, Aikatsu, Kakumeiki Valvrave, Hamatora, Yokai Watch, Hamatora, Gekkan Shojo Nozaki-kun, dll.

Akan tetapi, peran Yasuno-san yang kini sangat populer adalah Kato Megumi dari *anime* Saenai Heroine no Sodatekata. Dalam *anime* adaptasi novel tersebut, Kato Megumi adalah seorang gadis dengan kepribadian yang biasa-biasa saja. Dia bergabung dengan sebuah proyek visual novel dimana Megumi menjadi model untuk *heroine* utamanya.

Yasuno-san baru-baru ini mengunjungi Indonesia sebagai bintang tamu dalam acara Ennichisai 2015. Di sana, Yasuno-san menjadi salah satu juri dari *seiyuu contest* bersama dengan *cosplayer* Kisaki Urumi dan penyanyi Hiroaki Kato. Dalam acara tersebut, AMH Magz berkesempatan mewawancarai Yasuno-san.

YASUNO KIYONO

Jenis kelamin: Perempuan

Domisili: Miyagi

Tanggal Lahir: 9 Juli 1989

Umur: 25 tahun

Gol. darah: A

Tinggi badan: 157.5 cm

Berat badan: 47 kg

Profesi: seiyuu

Agensi: avex

KENALAN YUK!

Pengalaman pertama di Indonesia

Ini adalah pertama kalinya Yasuno-san mengunjungi Indonesia. Menurutnya, Indonesia adalah negara yang sangat hangat.

Awal mula ingin menjadi seiyuu

Sejak kecil, Yasuno-san ingin sekali menjadi seorang *seiyuu*. Maka dari itu, ia sudah mengikuti berbagai pelajaran akting dan tampil di pementasan teater. Dari dasar berakting itulah, Yasuno-san bisa menjadi seorang *seiyuu*.

Seiyuu favorit

Yasuno-san sangat menghormati sosok *seiyuu* Kawakami Tomoko.

Tips mendalami karakter

Jika terlibat dalam produksi *anime*, Yasuno-san akan diminta untuk hadir di studio rekaman seminggu sekali untuk proses rekaman dialog. Saat merekam dialog, para *seiyuu* harus bertatap muka antara satu sama lainnya. Menurut Yasuno-san, tatap muka dan interaksi dengan *seiyuu* lain saat rekaman dapat membantunya mendalami karakter yang diperankan. Selain itu, skenario yang diberikan harus juga dipahami untuk bisa memerankan karakter sesuai dengan tuntutan.

Yasuno-san juga pernah mengisi suara untuk karakter yang sudah pernah ia perankan lama sekali. Meskipun awalnya kesulitan untuk membiasakan diri dengan suara lama, Yasuno-san terus berlatih agar suara lamanya bisa keluar lagi.

Karakter yang sulit diperankan

Menurut Yasuno-san, karakter

yang sulit ia perankan adalah Murasaki Kaori dari *anime* Triage X. Alasannya adalah karena Yasuno-san belum pernah memerankan karakter yang sangat lugas. Selain itu, Kaori juga banyak sekali berteriak.

Peran yang paling berkesan

Ada banyak karakter yang berkesan bagi Yasuno-san namun yang paling berkesan adalah peran debutnya sebagai Todoroki Kizuna di film Kizuna Ichigeki.

Karakter terfavorit

Karakter terfavorit yang pernah diperankan oleh Yasuno-san adalah Kato Megumi dari *anime* Saenai Heroine no Sodatekata.

Tentang Kato Megumi

Saat merekam dialog Megumi, Yasuno-san selalu teringat akan temannya yang memiliki kepribadian yang sama dengan Megumi. Sehingga Yasuno-san berusaha menunjukkan bahwa ternyata seorang Kato Megumi juga ada di dunia ini.

Pendapat tentang fans Saekano dan Megumi di Indonesia

Yasuno-san tidak menyangka bahwa fans Indonesia mengenal peran-perannya, baik di Saekano, Triage X, Kizuna maupun Wake Up Girls. Karena itu, Yasuno-san merasa sangat senang.

Pendapat tentang fans Aikatsu di Indonesia

Berperan sebagai Kitaouji Sakura, Yasuno-san merasa senang bahwa di Indonesia, Aikatsu bisa dinikmati fans anak-anak dan dewasa.

Mengisi 3 karakter berbeda di Chihayafuru

Yasuno-san juga senang karena fans Indonesia mampu mengenali perannya di Chihayafuru. Yasuno-san bercerita bahwa dia pernah mencoba

SEIYUU-GRAPHY

Kato Megumi (Saekano)

Koneko (Hamatora)

Kobayakawa Tina (WUG!)

Kitaouji Sakura (Aikatsu)

Tachikawa Yuuko (Parasyte)

Kitagawa Iori (Valvrave)

Misumi Kashiko (CrimeEdge)

...and many more!

audisi untuk karakter Ayase Chihaya, namun hasilnya kurang memuaskan.

Tentang kehidupan pribadi

Sejak menjadi *seiyuu* dan terkenal, Yasuno-san tidak merasakan perubahan berarti pada kehidupan pribadinya. Yasuno-san memilih untuk fokus dalam pekerjaannya sebagai *seiyuu*.

Ingin menjadi superhero?

Yasuno-san ingin menjadi *superhero* perempuan yang bisa bertarung.

Tentang seiyuu contest

Yasuno-san menjadi salah satu juri di *seiyuu contest* yang diadakan di Ennichisai 2015. Setelah menyaksikan ke-8 finalis dari berbagai daerah, Yasuno-san terkesima karena tingkat kemampuan para pesertanya cukup tinggi.

Pesan-pesan untuk para seiyuu di Indonesia

Yasuno-san merasa berterima kasih karena masih ada orang yang mengapresiasi dan ingin bekerja sebagai seorang *seiyuu*. Yasuno-san berpesan bahwa industri kreatif sangat bergantung pada *passion*. Jika tidak memiliki *passion* pada bidang yang diminati, karir yang sudah diperjuangkan sejak lama bisa menjadi sia-sia. Maka dari itu, pesan Yasuno-san adalah terus berjuang dan terus mendalami *passion* yang dimiliki.

Demikian adalah obrolan redaksi AMH Magz dengan Yasuno Kiyono-san. Setelah itu, Yasuno-san memberikan kenang-kenangan berupa tanda-tangan. Lucunya ketika menulis tanggal, Yasuno-san salah menuliskan bulan saat ini! Tidak apa-apa kok, ini adalah kenang-kenangan yang lucu. Terima kasih Yasuno-san!

Interview with

KISAKI URUMI

Star cosplayer dari Jepang hadir di Indonesia! AMH Magz mewawancarai Kisaki Urumi yang menjadi bintang tamu di Ennichisai/CLAS:H 2015.

Tolong ceritakan bagaimana pertama kali menjadi seorang cosplayer?

Awalnya saya menyenangi judul-judul *manga* Shonen Jump seperti One Piece, Naruto dan Bleach. Dari rasa suka itulah saya mencoba untuk ber*cosplay*.

Apa yang dirasakan oleh Kisaki-san saat bercosplay?

Sangat bahagia!

Apakah Kisaki-san merasakan perubahan setelah bercosplay?

Dulu saya ini cukup pendiam saat ber*cosplay*. Namun setelah bertemu dengan banyak orang di berbagai event, saya ingin sekali bermain bersama mereka.

Berapa lamakah proses pembuatan kostum?

Biasanya saya membeli kostum karena saya kurang pandai menjahit. Setelah kostumnya ada di tangan, saya pun memodifikasinya selama satu minggu.

Cosplay yang paling sulit?

Cosplay yang paling sulit adalah Sheryl Nome (Macross Frontier) versi *kuro usagi*.

Bagaimana kondisi cosplay di Jepang saat ini?

Cosplay di Jepang sendiri banyak mengikuti tren ya. Saat ini yang populer adalah Touken Ranbu, Kantai Collection dan Love Live. Tapi masih banyak juga kok yang ber*cosplay* dari seri lainnya, termasuk dari Shonen Jump.

Kisaki-san sendiri memandang cosplay di Jepang seperti apa?

Cosplay di Jepang sekarang peminatnya lebih banyak dan kemampuan serta dedikasinya sangat tinggi.

Anime apa saja yang mempengaruhi cosplay Kisaki-san sekarang?

Akhir-akhir ini Love Live, One Piece, Bleach dan Naruto.

Menurut Kisaki-san sendiri, Cosplay itu seperti apa sih?

Cosplay itu sangat menyenangkan! Dan karena *cosplay* pula, saya bisa bertemu dengan banyak teman dan fans.

Punya pengalaman berkesan saat bercosplay?

Di AFA tahun lalu, saya bertemu dengan banyak *guest star* dan fans. Kami lalu berjanji untuk kembali bertemu di *event* selanjutnya. Hari ini saya bisa menepati janji itu dan saya sangat berterima kasih.

Apa Kisaki-san menganggap diri sebagai idola cosplay?

Tidak, saya tidak menganggap saya sendiri sebagai idola *cosplay*. Saya hanyalah seorang fan *anime* biasa yang kebetulan diundang sebagai *cosplayer*.

Kisaki-san ingin diundang ke negara apa?

Singapura.

Siapa cosplayer idola Kisaki-san?

Sebenarnya ada banyak ya. Tapi yang paling saya sukai adalah Mon dan Aza Miyuko. Oh, Yuegene juga!

Karena sudah sering berkunjung ke Indonesia, bagaimana kesan pertama dan saat ini di Indonesia?

Sejak pertama kali datang hingga saat ini, *cosplay* di Indonesia sudah berkembang dengan sangat pesat.

Perkembangannya memang seperti apa saja?

Perkembangannya sama seperti di Amerika ataupun negara lainnya. Sayangnya masih ada beberapa negara yang belum berkembang *cosplay*nya. Saya ingin mengenalkan *cosplay* di negara-negara tersebut.

Lalu pendapatnya tentang cosplay Indonesia?

Saya kaget sekali, ternyata *cosplayer* Indonesia kemampuannya tinggi sekali.

Apa Kisaki-san punya kritik atau saran untuk para cosplayer Indonesia?

Dalam *makeup*, *cosplayer* Indonesia banyak merubah wajahnya ya. Sebaiknya tidak usah memaksakan diri untuk memiliki kulit yang putih. Alangkah baiknya disesuaikan dengan kondisi di Indonesia.

Punya rencana untuk cosplay karakter Indonesia?

Saya kurang tahu karakter-karakter dari Indonesia.

Terakhir, pesan-pesan untuk cosplayer Indonesia?

Semoga di *event* lainnya kita bisa kembali bertemu dan bermain bersama!

Interview with

PINKY LU XUN & KADALUARSA

Mereka adalah salah satu dari *cosplayer* top Indonesia. Bersama AMH Magz, Pinky Lu Xun dan Kadaluarsa (Yaman dan Wawa) akan berbagi cerita soal *cosplay* Indonesia dan CLAS:H Bandung 2015.

Bagaimana kesan-kesannya di CLAS:H Bandung?

Pinky: Sebenarnya saya sudah beberapa kali ke bandung. Menurut saya sih *cosplayer* di Bandung itu punya ciri khas dari dulu, yaitu *performance* dengan komedi. Jadi menurut saya sangat segar dan menghibur penonton. Itu sudah jadi ciri khas Bandung sejak dulu saya jadi juri di Bandung.

Bagaimana sih kriteria penjurian di CLAS:H?

Pinky: Kriteria penilaian dimana-mana sama ya. Pertama itu kostum: tingkat akurasi, kedetailan, kemudian desain dan *finishing* kostum. Lalu kedua itu akting karakter dan ketiga *performance*.

Yaman: Kalau menurut saya kurang lebih tidak jauh berbeda dari yang disebutkan Pinky. yang pasti detail kerapihan kostumnya, terus untuk *performance* sendiri, bagaimana mereka bisa memberikan efek-efek yang tidak terpikirkan oleh penonton.

Wawa: Kalau dari saya penilaian kostum sama, tapi lebih spesifik karena ada *armor* dan kain. Karena *armor* pembuatannya lebih susah, nilainya lebih besar dari kain. Kalau detail sama juga. Terus dari *perform*, biasanya dari penggunaan properti. Kalau ada properti besar tapi kurang digunakan, malah jadi nilai minus.

Apa bedanya cosplayer Bandung dengan cosplayer dari kota lain?

Pinky: Sebenarnya kurang lebih di Indonesia itu sama. Mungkin kalau dibandingkan dengan *cosplayer* dari luar negeri baru agak beda. Menurut saya *cosplayer* Indonesia itu punya *performance* yang sangat kaya. Indonesia ini kaya budaya, dalam *cosplay* juga *performance*nya kaya karena ada action, drama, komedi dan segala macamnya, ada di Indonesia. Tapi kita terkenalnya lewat action dan akrobat. Jadi kalau di luar negeri saya suka bilang sama teman-teman dari luar negeri, "Kalau kalian ingin lihat *performance* yang unik, menarik dan nggak ada duanya, datanglah ke Indonesia".

Dibandingkan sejak pertama cosplay, keadaan dulu dan sekarang perbedaannya seperti apa?

Yaman: Perbedaanya dulu secara kualitas kostum jauh berbeda sekali. Dulu sudah bagus tapi sekarang lebih bagus lagi. Terutama kostum *armor*, sangat berkembang sekali.

Wawa: Kalau menurut saya, perkembangannya dari dulu sampai sekarang... Dulu cari bahan baku sangat susah. Misalnya wig, sekarang bisa PO, kalau dulu sulit mencarinya. Kostum perkembangannya lebih bagus. Dulu *cosplayer* masih sedikit, sekarang sudah banyak dan ilmunya bisa bagi-bagi serta bisa ATM (amati, tiru, modifikasi).

Pinky: Menurut saya, sekarang lebih terfasilitasi. Seperti acara CLAS:H di Bandung ini, karena biasanya ada di Jakarta. Saya sangat salut CLAS:H diadakan di setiap daerah, karena untuk orang-orang daerah yang tidak berkesempatan pergi ke Jakarta bisa ikut di daerah masing-masing. Tapi menurut saya yang tidak berubah di *cosplay* Indonesia dan yang saya banggakan adalah persaudaraan *cosplayer*. Jadi Indonesia terkenal sangat kompak antar para *cosplayer*.

Sering tidak, secara pribadi/ dalam event, membuka workshop/sharing ilmu dengan cosplayer lain?

Yaman: Kebetulan di Bandung sendiri ada yang namanya Cosplay Gathering. Kita ngadain Cosplay Gathering sebulan sekali. Kita ngumpul disana, ngobrolin gimana caranya bikin kostum begini. Terus dua minggu kemarin sempat *gathering* di Loop Station Dago, diskusi buat teman-teman yang ikutan CLAS:H sekarang. Apa aja yang harus disiapin dan ditampilkan.

Wawa: Sama seperti yang dikatakan Yaman, di Bandung tema-tema *gathering*nya berbeda. Ada yang bahas *makeup*, kostum, *armor*, sehingga yang baru nggak bingung. Jadi kekompakannya walaupun beda-beda tim tapi kita saling berbagi.

Pinky: Kalau untuk *workshop*, saya pernah bikin *workshop makeup* di beberapa event. Jadi untuk *cosplayer* saya sangat suka karena di sini bisa saling membantu dan berbagi. Jadi di Indonesia dibandingkan negara lain, kita leih kompak.

Pinky dan Kadaluarsa sering kali cosplay sebagai karakter Dynasty/Samurai Warriors kan. Kenapa bisa menyukai dua seri itu?

Yaman: Buat saya sendiri, saya lebih sering main game daripada nonton *anime*. Jadi otomatis kebanyakan karakter yang saya *cosplay*kan nggak jauh dari game.

Wawa: Saya juga sama.

Pinky: Kurang lebih jawabannya sama kayak Yaman karena saya lebih

sering main game. Dan kebetulan game-gamenya KOEI sudah main sejak Dynasty Warriors 3 sampai sekarang. Kemudian saya bermain Samurai Warriors juga. Saya menyukai game KOEI, selain dari desain juga dari *gameplay*nya.

Ada proyek cosplay yang ingin digarap tapi belum kesampaian?

Yaman: Kebetulan ada, dari game juga. Raiden dari Metal Gear Rising. Dimulai dari tahun kemarin. Rencananya untuk AFA tahun kemarin tapi sampai sekarang belum selesai. Karena pingin benar-benar bagus, jadi sering diulang. Semoga nanti bisa cepat selesai.

Wawa: Kalau saya White Rock Shooter dari Black Rock Shooter, game juga. Soalnya suka karakter dan detail kostumnya, cuma sampai sekarang belum jadi karena *partner*nya nggak jadi-jadi juga. Insya Allah AFA tahun ini selesai.

Pinky: Dari dua tahun lalu saya sudah beli-beli bahan untuk KOS-MOS dari Xenosaga. Cuma karena sekarang lebih teracuni Love Live, jadi... Aduh bikin Love Live terus jadi lupa!

Dilihat dari level cosplay Indonesia sekarang, apakah masih ada yang kurang?

Yaman: Untuk saya pribadi, lebih spesifik ke kostum/*armor*... mungkin dari finishingnya ya. Jadi gimana kostum itu terlihat seperti aslinya, nggak kelihatan seperti busa hati.

Wawa: Dari kostum mungkin yang kurang itu misalnya kayak helm atau bagian kaki, mungkin bisa lebih unik.

Pinky: Kalau dari saya udah seneng banget ya lihat perkembangan *cosplay* di Indonesia. Karena banyak *cosplayer* yang sangat berbakat, nggak hanya dari segi kostum tapi dari *performance* juga. Sangat susah sebenarnya menyeimbangkan kostum dan *performance*. dan saya lihat di Indonesia ini banyak sekali tim yang bisa menyeimbangkan keduanya, jadi udah keren banget.

Rival cosplayer dari negara lain yang berat buat Indonesia?

Pinky: Menurut saya di Asia Tenggara yang mungkin sama seperti Indonesia itu Filipina. Mereka kuat di bidang *makeup*. Mereka juga *cosplayer* yang bagus di tema robotik seperti Gundam atau Transformers.

Saya lihat Thailand juga sama karena kualitas *armor*nya bagus.

Yaman: Saya sendiri belum pernah merasakan berkompetisi dengan orang luar. Tapi kalau saya lihat dari video-video rekaman, kurang lebih dari Asia Tenggara. Mereka punya *performance* yang bikin kita nggak nyangka. Terus dari kualitas kostum juga seimbang dengan Indonesia.

Wawa: Saya juga belum pernah ikut kompetisi dunia. Cuma kalau misalnya lihat dari YouTube/deviantArt, saya suka *cosplayer* Italia.

Kedepannya, apa yang diharapkan untuk cosplay Indonesia?

Yaman: Makin banyak difasilitasi event-event seperti CLAS:H ini, dan makin banyak kompetisi. Kalau CLAS:H ini kompetisi timnya hanya 2 orang saja, mungkin kedepannya bisa ada kompetisi nasional yang anggota timnya bisa sampai 10 orang.

Wawa: Mudah-mudahan indonesia bisa jadi juara pertama World Cosplay Summit.

Pinky: Supaya CLAS:H kedepannya bisa pergi ke Kalimantan dan Sulawesi, karena *cosplayer* di sana juga sangat mengharapkan event seperti CLAS:H, jadi lebih difasilitasi.

Pesan untuk cosplayer Indonesia?

Yaman: Hindari drama. Daripada bikin drama mending bikin kostum.

Pinky: Tetep kompak, tetep fun, dan terus maju *cosplay* Indonesia.

Wawa: Biar lebih maju, ATM ya. Amati, tiru, modifikasi.

Interview with

HIROAKI KATO & YUMI AKIMOTO

Ada banyak hal yang bisa menjadi jembatan persahabatan bagi Indonesia dan Jepang, salah satunya adalah lewat musik. Hiroaki Kato dan Yumi Akimoto menjadi simbol konkritnya. Ayo cari tahu tentang keduanya!

Bagaimana kesan-kesannya di CLAS:H Bandung?

Kato: Saya sebagai orang Jepang senang sekali. Banyak orang Indonesia yang mencintai salah satu kebudayaan Jepang dan banyak *cosplay* yang bagus-bagus. saya senang sekali.

Yumi: Bagus bagus bagus, bagus banget! Bagus kan?

Kato: Bagusnya *cosplay* atau bahasa Indonesiaku?

Yumi: Eh, dua-duanya!

Tadi sempat menjadi juri juga kan di Anisong Contest. bagaimana pendapatnya?

Kato: Kalau khusus Bandung levelnya sangat tinggi, standarnya sangat tinggi. Semuanya pintar nyanyi, pintar akting juga. Ekspresinya juga cukup bagus dibandingkan di tempat-tempat yang lain. Jadi Bandung memang pusat musik/kota seni ya. Saya senang sekali bisa melihat *performance* mereka.

Bedanya cosplay di Jepang dan Indonesia apa sih?

Kato: Mungkin *cosplay* di Indonesia lebih akrab dengan masyarakat ya? Kalau di Jepang, yang ikut *cosplay* itu orang yang... agak-agak...

Yumi: Otaku?

Kato: Otaku juga, dan spesial juga. Tapi kalau di Indonesia... kadang-kadang di Jepang orang *cosplay* itu ada banyak saingannya, jadi ada yang kurang akrab juga. Tapi kalau di Indonesia, satu komunitas itu sangat akrab dan orang-orangnya senang saling bertukar *cosplay* dan pendapat. Jadi saya sangat senang bisa melihat yang seperti itu.

Yumi: Kalau dari Yumi? Hmm, apa ya? Kalau nggak salah *cosplay-cosplay* di Jepang itu nggak boleh sampai ketahuan perusahaan ya katanya?

Kato: Iya, ada juga.

Yumi: Bedanya sih kayak gitu. Kayaknya *cosplay* di Indonesia lebih bebas kali ya.

Kato: Ya, ya. itu juga.

Menurut kalian, perbedaan industri musik di Jepang dan Indonesia seperti apa?

Kato: Yang jelas kalau dunia musik, kualitasnya, kemampuannya nggak begitu beda. Sama saja. Musisi-musisi dari Indonesia juga banyak yang hebat dan ada juga *world class singer*. Khusus buat industri musik, kalau di Jepang CD masih laku dan di sana nggak ada bajakannya. Kalau di sini bajakannya banyak, CD nya nggak laku. Itu perbedaan yang paling besar.

Yumi: Buat Yumi juga sama.

Manggung di Tokyo atau Jakarta, sama saja atau berbeda?

Kato: Beda.

Yumi: Beda, soalnya kalau di Jepang sendiri punya banyak *live house* ya. Jadi mau dari manula sampai yang muda, kalau ingin bermusik bisa di situ. Kalau di Indonesia jarang yang seperti itu ya.

Bagaimana Kato-san pertama kali mengenal Tulus?

Kato: Oh, Tulus. Itu kebetulan saya kenal dia lewat wartawan Rolling Stones yang juga teman saya. Waktu itu saya nonton konser dia dan dari situ saya diajak ke *backstage* dan ketemu dengan dia. Dan anehnya kita langsung akrab dan dua minggu setelah kenal Tulus, kita berangkat bareng ke Jepang, jalan-jalan.

Ada proyek bersama Tulus?

Kato: Semoga ada ya tahun ini. Ini

lagi bahas sama mereka. Amin!

Ngomong-ngomong waktu tampil di Sabuga itu apik. Bagus!
Kato: Oh terima kasih! Iya, di Bandung ya.

Apalagi waktu menyanyikan Sepatu dan Jangan Cintai Aku Apa Adanya. Tulus menyanyikannya dalam bahasa Jepang, apa diajari dulu?
Kato: Iya. Saya sudah bikin versi Jepang dan saya ajari ke dia.

Apa harapan kalian untuk industri musik Indonesia dan Jepang? Apakah perbanyak kolaborasi atau meningkatkan kualitas?
Kato: Kalau buat saya sendiri, saya ingin jadi jembatan antara Indonesia dan Jepang. Dan sebagai musisi dari Jepang, saya ingin berkolaborasi lebih banyak lagi bersama artis-artis Indonesia. Sekarang mau mulai proyek, bikin lagu *featuring* artis-artis Indonesia.

Album?
Kato: Iya, rencananya iya.

Kalau untuk Yumi?
Yumi: Kalau Yumi sih pinginnya banyak orang Jepang yang tahu kebudayaan Indonesia. Nggak cuma Bali aja, jadi maksudnya Bandung, Jakarta, semuanya. Intinya sih ingin menjadi jembatan antara Indonesia dan Jepang juga.

Apa yang bisa dipelajari musisi Indonesia dari musisi Jepang? Serta sebaliknya.
Kato: Sebenarnya kalau saya sendiri sebagai musisi Jepang, saya selalu belajar dari musisi Indonesia. Mereka penampilannya sangat bagus dan suaranya, vokalnya, bakat mencipta lagunya, saya selalu belajar dari mereka. Awalnya dari Letto, Kotak dan Tulus. Saya akrab dengan mereka dan belajar dari mereka cara membuat dan menikmati musik.

Yumi: Kalau Yumi kebalikannya ya?

Kato: Iya, hahaha.

Yumi: Kerja keras! Jangan pantang menyerah!

Kato: Iya, karena kemampuan musisi Indonesia sangat tinggi. Itu menurut

saya, karena kalau yang seperti Tulus itu sudah *world standard*. Jadi harus berani, kerja keras, pantang menyerah agar terwujud cita-citanya.

Yumi: *If you have a dream, then you have to make it.*

Kato: Top! *Kakkoi!*

Yumi: *Kakkoi yo ne!*

Untuk Kato-san, kenapa bisa tertarik dengan Indonesia?

Kato: Oh karena ada kalian!

Cieeeee!

Kato: Awalnya saya diajakin teman belajar bahasa Indonesia. Waktu itu belum tahu Bali, belum tahu Indonesia itu kayak gimana. Dan pertama kali saya ke sini itu ke Jogja, tahun 2006 sampai 2007. Di situ saya mulai tertarik batik, gamelan, dan orang Indonesia karena saya punya banyak teman Indonesia yang baik. Awalnya saya tertarik batik dan gamelan, kemudian beralih ke orang-orangnya, masyarakatnya.

Sudah berapa lama Kato-san belajar bahasa Indonesia?

Kato: Sudah 10 tahun, karena saya mengambil studi sastra Indonesia di Tokyo.

Pertanyaan agak klise nih. Untuk Kato-san, masakan Indonesia favoritnya apa? Untuk Yumi, sebaliknya.

Kato: Masakan Indonesia? Yaa, kalau di Bandung sih siomay ya. Lalu ayam bakar, nasi uduk atau gudeg.

Yumi: *Takoyaki. Tako suki.*

Kato: Suka gurita ya? Tumben ya, orang Indonesia biasanya nggak suka.

Yumi: Kenyel-kenyel. *Takoyaki*.

Dulu Yumi sempat ikut tur di Jepang. Bagaimana perasaannya?

Yumi: Beruntung banget ya. Maksudnya orang Indonesia asli yang belum pernah ke Jepang, ke sana untuk tur itu sesuatu banget nggak sih?

Antusiasme di sana bagaimana?

Yumi: Bagus, bagus banget. Apalagi banyak *ikemen!*

Bagaimana perasaan Kato-san ketika melihat banyak orang Indonesia tertarik dengan kebudayaan Jepang?

Untuk Yumi, juga sebaliknya.

Kato: Senang sekali ya. Dan jujur aja sebelum saya datang ke sini, setahun yang lalu saya baru pindah ke Tokyo, sebelum itu saya kurang tahu acara Jejepangan itu begitu banyak di Indonesia. Sekarang di Jakarta sering sekali. Lalu di Bandung, mungkin kemarin juga di Jogja dan Surabaya, Medan juga. Komunitas Jepang itu selalu "hidup kembali" ya istilahnya. Karena tahun 20006 waktu masih di Jogja, komunitas Jepang masih hidup. Namun setelah itu sempat diserang demam Korea, Jepang sempat kalah. Tapi buat saya akhir-akhir ini komunitas Jepang hidup kembali ya. Jadi saya mau mendukung komunitas itu dan saya sangat bangga bisa mengikuti acara ini.

Yumi: Sebenarnya kaget sih. Tapi dari orang Jepangnya sendiri lebih tahu soal Bali dan yang lain dari Indonesia tuh masih sedikit kurang terkenal. Jadi Yumi ke sana itu sebenarnya ingin memperluas pengetahuan mereka biar Indonesia itu nggak cuma Bali aja. Indonesia itu masih ada Bandung, Jakarta, makanan-makanannya enak, dan lain sebagainya.

Kato: Itu salah satu tujuan saya juga memperkenalkan Indonesia ke masyarakat Jepang.

MEMORIES

Love Laika (2015)

Series: THE iDOLM@STER Cinderella Girls
Composer: ESTi, Yoshi
Vocal: Nitta Minami, Anastasia, Takeuchi Shunsuke
Genre: J-Pop, Drama CD
Label: Nippon Columbia

Single pertama dari **Cinderella Project** menampilkan salah satu *idol unit* pertama dari proyek tersebut, **Love Laika**. *Unit* ini sedikit mengingatkan saya pada *idol unit* **route0** yang debut tahun 2002 lalu, dimana dua anggotanya berasal dari negara berbeda. Di Love Laika kita punya **Nitta Minami** dari Jepang dan **Anastasia** yang keturunan Rusia.

Single pertama mereka, **Memories**, ditukangi oleh komposer andalan **Namco**, **ESTi** yang sudah berpengalaman menulis berbagai *soundtrack* game. Memories punya melodi khas musik *dance pop* dalam 130 BPM. Lagu ini cukup emosional dengan *tone* yang *gloomy* dan makna lirik yang dalam. Plus, Anya dan Minami bisa membawakan lagunya dengan emosi yang bagus.

Di *b-side* ada **Yuubae Present** versi *remix* Love Laika. *It's not a total remix, really*. Love Laika hanya menyanyikan ulang lagu *ending* dari *anime* **iDOM@STER Cinderella Girls**. *Track* ini punya ritme yang *steady* dengan melodi-melodi *string* mirip dongeng, mencocokkan dengan tema *anime*nya. Baik Minami dan Anya bisa menyanyikan lagu ini dengan baik, meskipun secara pribadi buat saya, mereka kurang cocok menyanyikan lagu ini.

Sebagai bonus, terdapat rekaman siaran radio **Magic Hour** yang dibawakan oleh Love Laika. Selain itu juga terdapat versi *instrumental* dari Memories. Jika ingin mendengar Yuubae Present versi *full*, lagu dengan vokal gabungannya akan rilis di *single* **GOIN'!!** (mca_trane)

START

Henohenomoheji (2015)

Series: Original
Composer: Henohenomoheji
Vocal: Yue
Genre: Pop Rock, J-Indo
Label: Indie

AMH Magz beruntung bisa menghadiri acara *launching* album **Start** dari band **Henohenomoheji** beberapa waktu yang lalu, dan saya juga berkesempatan untuk mewawancarai mereka. Kini saatnya mengulas album tersebut.

Secara keseluruhan, Start merupakan semacam transisi dari album mereka sebelumnya. Bisa didengarkan di lagu pertama **Start**, tanpa ba-bi-bu kita langsung mendapat suguhan *beat* kencang dan lirik provokatif yang dibawakan **Yue**. Meskipun begitu, sajian pop rock yang biasa dibawakan Henohenomoheji masih terdengar di **Inspirasi**.

Sementara itu di **Duabelasnolnol** kita dibawa untuk sedikit lebih rileks dalam *beat* yang tetap nge-rock. Satu lagi *track* yang punya pengaruh berat di gaya pop rock, ada **Titik Terang** yang dikatakan sebagai lanjutan dari lagu Duabelasnolnol sebelumnya. Sebagai penutup ada lagu **Pelukis Cahaya** yang merupakan sebuah apresiasi kepada orang-orang yang mendokumentasikan setiap penampilan Henohenomoheji (termasuk saya hehehe). Pelukis Cahaya kembali menampilkan permainan enerjik layaknya Start meskipun tidak terlalu agresif.

Tapi tidak hanya itu saja, karena masih ada dua *bonus track*, yaitu **Yoru no Seifukusha** dan **Satu Jiwa**. Dua *track* ini muncul pertama kali di EP **WHAT:IF[s]**, dan keduanya mendapatkan perlakuan spesial berupa aransemen ulang yang lebih sedap didengar. (**mca_trane**)

Dua grup musik asal Jepang dan Amerika ini tak hanya dikenal lewat musiknya saja. Jika Perfume memikat dengan presentasi visual futuris, maka OK Go selalu menampilkan koreografi yang unik dan kreatif di setiap video klip mereka.

Tapi kesamaan di antara Perfume dan OK Go tak hanya sampai di sana saja. Sering kali mereka bertemu dan bekerja sama. di video klip masing-masing.

Nocchi - Kashiyuka - A~chan / Damian - Tim - Dan - Andy

Bermula sebagai grup idol lokal dari Hiroshima, **Perfume** yang beranggotakan **Nocchi**, **Kashiyuka** dan **A~chan** merupakan grup yang diproduseri **Yasutaka Nakata** dari **capsule**. Mengikuti gaya capsule, musik Perfume awalnya bergaya J-pop/*post Shibuya-kei*, namun belakangan berubah menjadi *electropop* dan di sinilah Perfume menjadi terkenal.

Sementara itu **OK Go** adalah band *alternative rock* asal Chicago yang terdiri dari **Damian Kulash**, **Tim Nordwind**, **Dan Konopka** dan **Andy Ross**. Band ini dikenal karena menampilkan konsep video klip "berbudget rendah" tetapi sangat kreatif dan elaborate.

Pertama kalinya Perfume dan OK Go bekerja sama adalah ketika OK Go memproduksi video klip **I Won't Let You Down** di Longwood Station di prefektur Chiba. Saat itu Perfume tampil sebagai *cameo* dalam video klip yang menampilkan lebih dari 2 ribu siswi SMA dalam sebuah koreografi dansa yang masif dan unik. Anggota band OK Go dan para siswi SMA memanfaatkan kendaraan personal Honda UNI-CUB dalam koreografinya.

Tapi penampilan Perfume dan OK Go tak hanya di situ saja. OK Go baru-baru ini muncul kembali sebagai *cameo* dalam video klip **Pick Me Up** dari Perfume. Di sana mereka tampil sebagai sebuah manekin di toko pakaian.

Let's hope they'll get together again next time! Mungkin lagu selanjutnya OK Go akan menampilkan Perfume? Kita hanya bisa membayangkan dan menunggu... (**mca_trane**)

ESSENTIAL COLLECTION - LAST TRAIN HOME

Pat Metheny Group (2015)

Series: JoJo's Bizarre Adventure
Composer: Pat Metheny, Lyle Mays
Genre: Jazz, Fusion
Label: Warner Music Japan

Grup musik jazz yang sangat influensial, **Pat Metheny Group** telah merilis album kompilasi terbarunya. Album bertajuk **Essential Collection - Last Train Home** ini berisi lagu-lagu pilihan dari karir band ini sejak tahun 1977.

Menariknya, rilisan album versi Jepang menampilkan berbagai ilustrasi dari *anime* **JoJo's Bizarre Adventure**! Hal ini sangat masuk akal, mengingat salah satu lagu dari Pat Metheny Group mucul di *season* kedua *anime* **Stardust Crusaders**.

Sebagai pembuka adlaah lagu *ending* dari *anime* tersebut, yaitu **Last Train Home**. Permainan perkusi yang menyerupai bunyi piston kereta, ditambah dengan petikan gitar apik dan kalem menciptakan suasana yang cukup mengharu-biru dalam adegan *ending*. Mengingat bahwa *season* kedua Stardust Crusader menandai akhir perjalanan **Jotaro** dan kawan-kawan untuk mengalahkan **DIO**.

Track-track lainnya juga tidak boleh diabaikan begitu saja. **Pat Metheny** dan anggota bandnya pun menampilkan berbagai gaya musik jazz dalam permainan yang sangat apik. Bagi yang suka dengan irama *upbeat* ada **Third Wind**, **Here To Stay**, **Stranger In Town**, dll. Untuk yang lebih kalem contohnya ada **Have You Heard**, **Minuano**, dan **As It Is**.

Mendengarkan album ini, saya mampu memahami bahwa ada cukup banyak musisi jazz di Jepang yang menjadikan Pat Metheny Group sebagai inspirasi. Jika kalian menyukai musik jazz fusion, cobalah dengarkan album ini. (**mca_trane**)

HOUKAGO KAKUMEI

Houkago Rakuenbu (2015)

Series: Mikagura Gakuen Kumikyoku
Composer: Last Note., Tom-H@ck
Vocal: Kimura Juri, Onishi Saori, Ozawa Ari
Genre: J-Pop, Power Pop
Label: Media Factory

Mikagura Gakuen Kumikyoku menjadi salah satu *anime* yang cukup menyenangkan untuk ditonton. Tak hanya ceritanya saja, namun lagu-lagunya pun bisa membangkitkan semangat!

Seiyuu tiga tokoh utama *anime* ini: **Kimura Juri**, **Onishi Saori** dan **Ozawa Ari** bergabung dalam *unit* **Houkago Rakuenbu** untuk menyanyikan lagu *opening anime* ini. Beruntung kreator seri Mikagura **Last Note.** masih memegang kendali urusan musiknya. Dan dalam lagu **Houkago Kakumei**, kalian bisa mendengarkan lagu *original* yang khusus dibuat untuk *anime*.

Masih mengandalkan *genre* power pop, Houkago Kakumei menjadi semacam penyegar karena biasanya format lagu-lagu Mikagura adalah hanya menggunakan satu vokalis saja. Memplot tiga vokalis dalam lagu ini merupakan *change of pace*.

Setelahnya adaah giliran Kimura Juri menyanyikan *character song* **Ichinomiya Eruna**, yaitu **Houkago Stride**. Sejauh ini hanya lagu inilah yang merupakan lagu lama Mikagura yang diaransemen ulang. Aransemennya pun terdnegar unik dibanding versi *original* karena Last Note. dibantu oleh sesama produser spesialis power pop pula, yaitu **Tom-H@ck**. Dengan *beat* yang lebih menghentak serta beberapa pengaruh musik ska, Houkago Stride merupakan lagu yang sangat cocok didengarkan sebelum melakukan aktivitas. Karena kita butuh semangat *tension max* setiap hari! (**mca_trane**)

RYDEEN

YMO (1979)

Series: Hibike! Euphonium
Composed & Arranged by Takahashi Yukihiro

Biasanya marching band memainkan lagu yang sifatnya seremonial atau lagu-lagu mars. Tapi bagaimana dengan marching band yang membawakan cover dari lagu electro klasik?

Di *anime* **Hibike! Euphonium**, *marching band* dari **SMA Kitauji** membawakan satu lagu yang cukup unik dalam ajang **Sunrise Festival**. Bagi yang bertelinga tajam, mereka akan menyadari jika mereka membawakan lagu yang berbeda dari **The Fairest of the Fair March** ataupun **Funiculi Funicula** yang dimainkan sebelum mereka.

SMA Kitauji membawakan *cover* lagu **Rydeen** yang dibawakan oleh **Yellow Magic Orchestra**. Jangan terkecoh dengan kata "Orchestra", karena YMO sendiri merupakan grup musik electro!

Berdiri sejak tahun 1977, YMO yang terdiri dari **Hosono Haruomi**, **Takahashi Yukihiro** dan **Sakamoto Ryuuichi** ini merupakan pionir musik elektronik yang masih eksis hingga saat ini. Tak hanya di Jepang, tapi seluruh dunia. Besar kemungkinan musisi J-pop, house, techno, electro bahkan musisi anisong dan vocaloid favorit kalian mengambil banyak sekali *influence* dari YMO.

Rydeen muncul di album **Solid State Survivor** di tahun 1979. Diawali dengan *intro* dari *drum sequencer*, Rydeen menyajikan sebuah *blend* antara melodi-melodi dari barat dan timur. Campuran sempurna ini bisa juga ditemukan di versi *marching band* SMA Kitauji. Keunikan dari lagu inilah yang menjadi salah satu faktor yang membuat Kiatuji cukup diperhitungkan di Sunrise Festival.

Rydeen sudah sering kali dijadikan *cover* atau *sample* di beberapa game, tentunya karena karakter musik YMO yang menyelipkan beberapa nada *chiptune*. Game-game tersebut di antaranya adalah **Super Locomotive**, **Trooper Truck**, **Daley Thompson's Decathlon**, **Stryker's Run**, bahkan game pertama **Touhou: Highly Responsive to Prayers**. Rydeen juga di-**cover** menjadi lagu vocaloid oleh **PAw Laboratory** dalam proyek **Hatsune Miku Orchestra** miliknya.

YMO di masa kini. Mereka sudah tua.

Intro cymbal. Menggantikan sequencer.

Pemain eufonium. Nakagawa dan Omae.

FLYERS

BRADIO (2015)

Composed and arranged by BRADIO
Lyrics and vocal by Shingyoji Takaaki
Trumpet by TAKAO

"Kou nattara ii na" no mousou to genjitsu ni
Isseki o toujite kosei o migake
Kakaenayamu nandai o mata hitotsu shoukyo
Atama kara ketsu made sore ga wa ga entame

(Boom, boom, boom, dancing through the skies)
Mada shijainai sa himotoita shourai wa
(Boom, boom, boom, dancing through the skies)
Daichi kettobashite motto maiagatte

*
Everybody put your hands up
Saa flyin' tsubasa ni nare
Mitemitai na muchuu ni nareru kimi
Ima da seichouki shinsekai e

Modokashikute mou douka shiteru
Mugamuchuu nareru mono ga hoshii
Fugainai hiidetenai nante kawaikunai ne
Complex wa sakate ni totte originality

(Boom,boom,boom, dancing through the skies)
"Yaranakyabyou" de yamadzumi no mondai mo
(Boom,boom,boom, dancing through the skies)
Motto waruagaite shoutai o abaite

**
Everybody, put you hands up
Saa flyin' sono image de
Kitto nareru saa naritai jibun ni
Sagase you're the one oobutai e

(Flying) Wasureteta
(Flying) Kioku no naka de
Mou ichido mune no takanari o kike

*
Everybody put your hands up
Saa flyin' tsubasa ni nare
Mitemitai na muchuu ni nareru kimi
Ima da seichouki shinsekai e

**
Everybody, put you hands up
Saa flyin' sono image de
Kitto nareru saa naritai jibun ni
Sagase you're the one oobutai e

(Flying) Wasureteta
(Flying) Kioku no naka de
Mou ichido mune no takanari o kike

BRADIO

BRADIO dibentuk oleh Shingyoji Takaaki dan Tanabe Yuki setelah mengumpulkan anggota Ooyama Soichi, Sakai Ryosuke dan Kitazawa Takahiro. BRADIO adalah singkatan dari "Break the Rule And Do Image On". Mereka telah merilis dua EP (Diamond Pops, Swipe Times) dan dua single (Otona Hit Parade, Flyers). Spesial untuk Flyers, BRADIO membuat dua video klip: satu versi reguler, satu lagi merupakan rekreasi adegan opening Death Parade.

DEATH PARADE

Dua orang yang mati di waktu yang bersamaan harus memainkan sebuah permainan yang akan menentukan nasib mereka: reinkarnasi atau hidup dalam kehampaan. Permainan Death Game di bar Quindecim ini diawasi oleh bartender Decim dan asistennya, Kurokami Onna. Death Parade merupakan kelanjutan dari anime Death Billiard, bagian dari Anime Mirai 2013. Baik Death Billiard dan Death Parade diproduksi oleh studio Madhouse.

BIG SLACKER BABY

Sayuko (2015)

Composed and arranged by Ecky
Lyrics and vocal by Sayuko

(Come on baby, oh oh oh oh you can do it)

Awal yang indah bertemu denganmu
Saat ku terpana kau tatap diriku
Ku ingin berpaling namun ku tak mampu
Kau tlah mencuri hatiku

Hanya awalnya tak berapa lama
Setiap kali bertemu kau membuatku gila
Hari hari ku kini tak damai lagi
Karena segala tingkah lakumu

(Oooo Hey slacker baby, you make me crazy)

*
It's time for you let me know
Why I miss you wooo
It's time for you let me know
How can I fall in love with you

Kini ku tahu segala sifatmu
Walau dunia kita begitu berbeda
Cinta sejati takkan bisa memilih
Namun ku ingin memilikimu

Kini yang kurasa walau takkan cukup
Ingin bersamamu apapun dirimu
Dan pada akhirnya kita pun bersama
Semua akan indah pada waktunya

SAYUKO

Mangaka Annisa Nisfihani memulai debutnya di majalah komik re:ON dengan Me VS Big Slacker Baby. Tapi tahukah kalian bahwa mangaka asal Kalimantan ini juga dikenal sebagai seorang utaite bernama Sayuko? Me VS Big Slacker Baby mengisahkan tentang Arin, seorang gadis SMA yang senang kebersihan dan cowok populer Alvan yang sangat manja. Untuk memandirikan Alvan, ia harus kos di tempat Arin. Sifat keduanya bertolak belakang tetapi mereka sangat akrab.

ECKY

Ecky adalah produser dari Vesuvia Circle yang sangat gaul. Jago membuat aransemen orkestral Touhou, dan kini mencoba berbagai genre musik baru.

Vesuvia sendiri kini merupakan sebuah circle yang menjadi anggota dari circle crafTUNER. Beberapa anggotanya adalah Ecky, Ittou, P.Satsuki, Kane-Neko, Ery, Punipun7, Makinade, Sayuko, Reza.

Kalau ada band dari Jepang yang tampil di luar negeri, itu sudah biasa. Tapi yang mendominasi? Lain lagi ceritanya! Ayo berkenalan dengan Ami dan Yumi dari PUFFY, duo musik pop punk yang aktif di Jepang dan Amerika Serikat. Atau mungkin kalian mengenal mereka sebagai tokoh anime dari saluran Cartoon Network? Doesn't matter! Say "Hi Hi" to PUFFY AmiYumi!

Cerita bagaimana PUFFY bisa terbentuk berawal dari pertemuan Onuki Ami dan Yoshimura Yumi di kantor Sony Music. Keduanya adalah penyanyi yang dikontrak oleh Sony.

Dalam after party di salah satu konser yang diadakan Sony, mereka saling menemukan kesamaan. Ami yang bergabung cukup lama, tidak memiliki career plan yang jelas setelah bandnya, Hanoi Sex, bubar dan ia diminta Sony untuk tetap tinggal sambil terus berlatih (meski sebenarnya Ami sudah punya CD solo). Yumi sendiri baru saja lolos audisi dan pindah dari Osaka ke Tokyo.

Ami dan Yumi lalu meminta Sony untuk mengorbitkan mereka sebagai duo. Gayung pun bersambut karena Sony melihat keduanya memiliki suara yang bisa menyatu. Maka Ami dan Yumi pun kini berada dalam asuhan produser Andy Sturmer. Dia adalah orang yang memberi nama PUFFY dan kelak akan dipanggil sebagai "Godfather" dari duo tersebut.

Kebanyakan lagu PUFFY sendiri merupakan buah karya Ami dan Yumi bersama Andy dan produser Okuda Tamio. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, suara Ami dan Yumi

menyatu dengan baik sehingga mereka sering menyanyikan lagu bersama-sama. Mungkin akan sedikit mengingatkan pada Beatles, ABBA, The Who, ataupun The Carpenters.

PUFFY merilis single pertama mereka, "Asia no Junshin" di tahun 1996, yang menandai dimulainya "Puffy-mania". Popularitas mereka yang tinggi membuat PUFFY terus semangat merilis single dan album hingga saat ini. 19 tahun yang dipenuhi karya, dan semuanya akan jadi lebih menarik di Amerika.

PUFFY in America

Pertama kali PUFFY tampil di Amerika, ternyata ada suka dan dukanya. Tepat setelah tampil di SXSW Festival tahun 2000 di Austin, Texas, PUFFY diminta untuk mengganti namanya oleh pengacara rapper Sean Combs (Puffy sendiri merupakan julukan dari Sean). Ami dan Yumi sendiri tidak ambil pusing, dan hasilnya mereka pun menggunakan nama PUFFY AmiYumi khusus di Amerika.

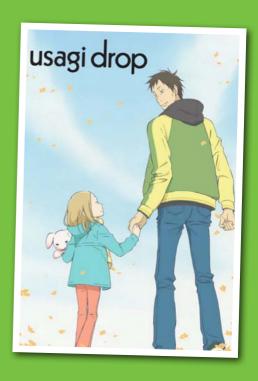
PUFFY baru benar-benar aktif di Amerika di tahun 2002 setelah mereka menyelesaikan acara Pa-Pa-Pa-Pa-Puffy yang tayang di TV Asahi. Single dan album mereka dirilis ulang di Amerika, dan mereka juga menjadi bintang tamu di beberapa acara TV, seperti di Jimmy Kimmel Live!

PUFFY juga cukup sering diminta untuk mengisi lagu tema untuk anime. Tak hanya di Jepang, tapi di Amerika juga. Sudah tentu beberapa fans Cartoon Network mengenal PUFFY lewat lagu tema Teen Titans

dan anime mereka sendiri, Hi Hi Puffy AmiYumi Show. Saya sendiri, dan mungkin juga kamu pastinya familiar dengan kedua judul barusan. Hi Hi Puffy AmiYumi Show merupakan versi hiperbolis dari cerita Ami dan Yumi yang melakukan konser dalam tur dunia, bersama manager Kaz. Serial ini punya lagu-lagu yang keren, ditambah dengan sisipan adegan live action yang diperankan langsung oleh Ami dan Yumi.

Teen Titans apalagi! Adaptasi dari komik buatan DC Comics ini terasa "Jepang banget", selain karena gaya animasinya, juga dengan lagu tema yang sangat ikonik. Teen Titans yang berjalan hingga 6 season ini baru-baru ini dihidupkan kembali lewat Teen Titans Go! yang lebih fokus pada para Titans ketika tidak sedang melawan kejahatan.

Oke, ayo kembali ke Jepang. Fokus promosi di Amerika ternyata tidak membuat PUFFY dilupakan begitu saja. Ami dan Yumi masih mendapatkan tawaran untuk mengisi lagu di anime atau film. Keduanya juga mulai menjajaki karir sebagai seiyuu, meski kebanyakan perannya hanya cameo saja.

Meski sudah bertahan selama 19 tahun, PUFFY masih belum punya niat utnuk berhenti. Tahun depan, sudah genap 20 tahun mereka membentuk duo. Baik Ami dan Yumi masih akan terus berkarya di tahun ini dan tahun selanjutnya. Umur bukan halangan bagi keduanya untuk menciptakan musik yang sangat nge-rock. Go Go Puffy AmiYumi!

Albums & Compilation

- AmiYumi (1996)
- Solo Solo (1997)
- Jet CD (1998)
- Fever*Fever (1999)
- Puffy Re-Mix Project (1999)
- Spike (2000)
- The Very Best of Puffy (2000)
- Hit Parade (2002)
- An Illustrated History (2002)
- Nice (2003)
- PRMX Turbo (2003)
- 59 (2004)
- Hi Hi Puffy AmiYumi (2004)
- Splurge (2006)
- Honeycreeper (2007)
- Hit & Fun (2007)
- Puffy Amiyumi x Puffy (2009)
- Bring it! (2009)
- Thank You! (2011)
- 15 (2011)

Singles

- Asia no Junshin (1996)
- Kore ga Watashi no Ikiru Michi (1996)
- Circuit no Musume (1997)
- Nagisa ni Matsuwaru etc. (1997)
- Mother/Nehorina Hahorina (1997)
- Ai no shirushi (1998)
- Tararan/Puffy no Tourmen (1998)
- Puffy de Rumba (1998)
- Nichiyobi no Musume (1999)
- Yume no tame ni (1999)
- Umi e to/Pool nite (2000)
- Boogie Woogie No. 5 (2000)
- Atarashii Hibi (2001)
- Aoi Namida (2001)
- Hurricane (2002)
- Akai Buranko/Planet Tokyo (2002)
- Sunrise (2004)
- Hajimari no Uta/Nice Buddy (2005)
- Hi Hi (2005)
- Mogura Like (2006)
- Tokyo I'm on My Way (2006)
- Hazumu Rizumu (2006)
- Hataraku Otoko (2006)
- Boom Boom Beat/Oh Edo NagareboshiIV (2007)
- Oriental Diamond/Kuchibiru Motion (2007)
- All Because Of You (2008)
- My Story (2008)
- Hiyori Hime (2009)
- Dareka ga (2009)
- R.G.W (2010)
- Happy Birthday" (2011)
- Sweet Drops (2011)
- Tomodachi no Wao! (2012)
- Datsu Dystopia (2013)
- Himitsu no Gimme Cat -Ufufu Honto yo- (2014)

Anime

- Hi Hi Puffy AmiYumi Show
- Teen Titans
- SD Gundam Force
- Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
- What's New Scooby-Doo?
- Pokémon: Lucario and the Mystery of Mew
- Hataraki Man
- Oh! Edo Rocket
- Genji Monogatari Sennenki
- Naruto Shippuuden 3: Inheritors of the Will of Fire
- Usagi Drop
- Teen Titans Go!

- Pa-Pa-Pa-Pa-Puffy
- Hi Hi Puffy AmiYumi Show
- Hi Hi PUFFY-bu

Oleh mca_trane
Foto: Ichwan Ardhan Olii

FAYLAN

Salah satu penyanyi anisong populer, Faylan, mengunjungi Indonesia! AMH Magz berkesempatan untuk mengenal lebih dekat penyanyi yang terkenal lewat Mirai Nikki dan Canaan ini.

FAYLAN

Jenis kelamin: Perempuan

Domisili: Saitama

Tanggal Lahir: 8 Mei 1982

Umur: 33 tahun

Genre musik: J-pop, anisong

Profesi: penyanyi

Label: Lantis, Sony Music

Agensi: S

Faylan (baca: Feiran) adalah penyanyi J-pop yang berasal dari Saitama. Nama Faylan sendiri diberikan oleh komposer bernama Agematsu Noriyasu dari Elements Garden, dan biasanya para fans memanggilnya dengan sebutan Feinyan.

Saat ini Faylan terikat oleh dua label, yaitu Lantis sebagai label utama dan label satunya lagi adalah Sony Music. Sebelum bergabung dengan Lantis, Faylan debut dengan *single* Gekka no Rasen bersama Hobirecords di tahun 2007. Barulah di *single* kedua Mind as Judgment Faylan bergabung dengan Lantis. Selain terikat label, Faylan juga di-*manage* oleh agensi S, yang dipegang oleh penyanyi veteran Hiromi Sato.

Debut *single*nya di *anime* adalah di *single* Mind as Judgment di *anime* Canaan, lalu Errand dan Rasen Arui wa Seinaru Yokubou di Seikon no Qwaser, Serious Age di Broken Blade, Last Vision for Last di Hyakka Ryouran Samurai Girls, Honnou no Doubt di Tantei Opera Milky Holmes, Tomoshibi di Senjou no Valkyria 3, Blood Teller dan Dead End di Mirai Nikki, White Justice di Gundam AGE, Realization di Hagure Yusha no Aesthetica, God Fate di Hakkenden, Tokyo Zero Hearts di Tokyo ESP, dan masih banyak lagi. Selain *anime*, Faylan juga mengisi lagu tema untuk video game.

Faylan hadir di Ennichisai 2015 sebagai *guest star*. Sebelum Faylan tampil, AMH Magz berkesempatan untuk ngobrol dengannya.

KENALAN YUK!

Bagaimana pengalaman pertama di Indonesia?

Selain perasakan panas dan macetnya Indonesia, Faylan juga berkesempatan mencicipi masakan Indonesia yang pedas-pedas!

Apa influence bermusik Faylan?

Inspirasi Faylan dalam menyanyikan anisong tentu saja adalah *anime* itu sendiri. Setelah mengetahui *anime* apa yang akan menampung lagunya, Faylan akan mempelajari cerita dan tokoh-tokohnya agar lagu yang ia nyanyikan bisa memberikan semangat yang cocok dengan animenya.

Siapa saja musisi favorit?

Faylan sangat menghormati sosok penyanyi Kuribayashi Minami. Untuk musisi dari luar Jepang, Faylan menyukai Christina Aguilera.

Tahu musisi Indonesia? Ingin berkolaborasi bersamanya?

Sayangnya Faylan belum tahu siapa saja musisi dari Indonesia.

Kalau begitu, musisi yang ingin diajak berkolaborasi...

Tentu saja May'n!

Apa inspirasi saat mencetuskan album FAYvorite?

Menandai 6 tahun sejak debutnya, Faylan merasa ingin me-*restart* diri. Caranya adalah lewat album FAYvorite ini.

Perasaan menyanyi di anime Grisaia no Kajitsu?

Faylan merasa sangat senang! Lagu di *anime* itu awalnya dibawakan oleh ketua agensinya (Hiromi Sato). Kemudian Faylan yang dipercayakan

DISCO-GRAPHY

Polaris

Alive

Prism

FAYvorite

Zero Hearts

untuk menyanyikan lagu tersebut.

Punya anime favorit?

Anime favorit faylan adalah Mirai Nikki, di mana dia mengisi lagu *ending* Blood Teller

Bagaimana persiapan untuk live kali ini?

Faylan sudah menyiapkan lima lagu yang akan dimainkan di panggung nanti. Untuk persiapan spesial, sebenarnya Faylan punya sebuah kebiasaan. Sebelum naik panggung, Faylan selalu minum obat yang terbuat dari jeroan sapi.

Punya pengalaman menarik selama tampil?

Sebenarnya ini bukan pengalaman menarik, namun saat di mana semua penonton penuh dengan semangat, saat itulah Faylan ikut terharu.

Apa arti fans bagi Faylan?

Cukup satu kata untuk menjelaskannya, yaitu harapan.

Bagaimana Faylan memandang industri musik Jepang saat ini?

Menurut Faylan, musik anisong di Jepang sudah ada banyak yang menyukainya, namun perkembangannya masih belum pesat. Harapannya ke depan, semoga anisong menjadi lebih jaya.

Bagaimana jika musik Faylan menjangkau seluruh dunia?

Faylan ingin menyanyikan lagu yang mudah dipahami dan dinyanyikan orang.

Bagaimana dengan kultur pop Indonesia?

Melihat banyak peminat kultur pop Jepang di Indonesia, membuat Faylan semakin bersemangat tampil.

Mengapa memilih Jakarta sebagai live pertamanya di Indonesia?

Seorang kenalan Faylan yang

bekerja sebagai *seiyuu* pernah bercerita tentang kunjungannya ke Indonesia. Begitu dikatakan Indonesia merupakan negara yang bagus, Faylan juga ingin tampil di sana.

Yang diharapkan dalam live di Indonesia kali ini?

Faylan ingin tahu seberapa antusiasnya fans Indonesia terhadap anisong? Faylan ingin fans Indonesia menyukai anisong dan berharap nanti mereka akan bernyanyi bersama dengan semangat.

Harapan untuk fans Indonesia?

Fans anisong di Jepang dan Indonesia berbeda, dimana fans Indonesia jauh lebih bersemangat. Faylan juga berharap semangat itu bisa hadir saat ia naik ke atas panggung.

Malam pun tiba dan Faylan naik ke panggung. Sesuai janjinya, Faylan membawakan lima lagu, yaitu Dead End, White Justice, Last vision for last, Maiden's Errand, dan Mind as Judgement. Tapi kejutan belum selesai sampai di situ saja, karena para penonton dan host memberikan kejutan ulang tahun untuk Faylan! Sang penyanyi anisong pun tak kuasa menahan air matanya dan Faylan tak lupa mengucapkan terima kasih.

Sepertinya Ennichisai tahun ini akan jadi acara yang tak akan dilupakan oleh Faylan. Terima kasih atas kesempatannya!

Houkago Love Live

by scopedog0097

Kepopuleran Love Live sangat tinggi di Jepang, mulai dari konser, seiyuu radio, musik, bahkan merambah ke game. Media pun tak luput dari dari kepopulerannya. Kali ini, salah satu channel TV di Jepang membuat program khusus untuk Love Live yang berjudul Houkago Love Live (Love Live Afterschool). Lantas, seperti apa program khusus ini? Let’s check it out!

Houkago Love Live adalah sebuah program khusus Love Live yang disiarkan di channel LizAni! TV dalam rangka merayakan kesuksesan dan kepopuleran Love Live. Disini, para seiyuu bertanding dalam sebuah permainan yang terbagi ke dalam 3 segmen:

1) Train your Introduction Power (自己PR力を鍛えよ)
   Para seiyuu memperkenalkan idol yang ia suarai.

2) Train your Staging Power (ステージング力を鍛えよ)
   Para seiyuu melakukan Encore, atau menyanyi seusai pertunjukan panggung selesai.

3) Train your Dance Power (ダンス力を鍛えよ)
   Para Seiyuu menari sesuai dengan tema yang ditentukan

Di setiap segmen, ada penilaian yang diberikan bagi setiap seiyuu yang maju. Nilai yang diberikan antara angka 1-10 dan dijumlahkan. Bagi seiyuu yang mendapat skor tertinggi akan mendapat kesempatan untuk memberikan pengumuman tentang Love Live (Konser, DVD/CD Music Release, anime, movie, dan lain-lain).

Seiyuu yang tampil terbagi dalam 2 kelompok, dimana dalam satu kelompok, para seiyuu bertanding untuk mendapat skor tertinggi. Mereka adalah:

Kelompok 1:
Nitta Emi (Kousaka Honoka)
Kusuda Aina (Toujou Nozomi)
Uchida Aya (Minami Kotori)
Pile (Nishikino Maki)

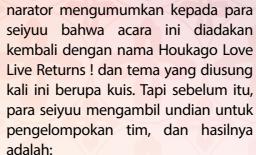
Kelompok 2:
Tokui Sora (Yazawa Nico)
Iida Riho (Hoshizora Rin)
Kubo Yurika (Koizumi Hanayo)

Request (Tidak tampil di acara ini):
Mimori Suzuko (Sonoda Umi)
Nanjou Yoshino (Ayase Eli)

Bahkan, program ini diadakan kembali dengan nama Houkago Love Live Returns! yang terbagi ke dalam 2 part, Part 1 dan 2. Seperti apa kelanjutannya? Let's check it out again! XD

Part 1

Diawali dengan salam dari para seiyuu yang mengisi suara idol kita (dan sayangnya tidak ada Nanjou Yoshino, Seiyuu dari Ayase Eli). Kemudian,

narator mengumumkan kepada para seiyuu bahwa acara ini diadakan kembali dengan nama Houkago Love Live Returns ! dan tema yang diusung kali ini berupa kuis. Tapi sebelum itu, para seiyuu mengambil undian untuk pengelompokan tim, dan hasilnya adalah:

Team Kuning :
カレーといえばイエローだよ～！
Tokui Sora (Yazawa Nico)
Iida Riho (Hoshizora Rin)
Kubo Yurika (Koizumi Hanayo)

Team Biru :
うちもりんof Tiger
Mimori Suzuko (Sonoda Umi)
Uchida Aya (Minami Kotori)

Team Pink :
ピンクはスピリチュアルなカラーやからね
Nitta Emi (Kousaka Honoka)
Kusuda Aina (Toujou Nozomi)
Pile (Nishikino Maki)

Di Part 1, jawaban yang benar mendapatkan 10 point, dan kalau salah, nilai tidak dikurangi. Perwakilan dari setiap tim menjawab dengan maju ke depan yang sudah dipasangi kamera secara cepat (karena soalnya rebutan). Berikut adalah kuisnya:

μ'sでイントロ☆ドン
Di kuis ini, setiap perwakilan tim menebak judul lagu dari bagian Intro yang diputar.

μ'sでアウトロ☆ドン
Sama seperti di atas, hanya saja kali ini bagian Outro yang diputar.

ラブライブ！で☆ドン
Kuis ini berisi tentang anime Love Live, mulai dari kejadian-kejadian di anime sampai ke hal-hal kecil seperti catchprase, tempat latihan, dan lain-lain. Part 1 berakhir dan poin-poin yang didapat diakumulasi, dan acara disambung ke episode berikutnya.

Part 2

Melanjutkan part 1, tema yang diusung kali ini berupa kumpulan game dan ada pengumuman skor sementara masing-masing tim. Berikutnya adalah kuisnya:

運試し・μ's の奇跡 (Luck Test - μ's Miracle)
Disini, masing-masing perwakilan tim mengambil kartu yang tersedia di meja. Jika mendapat kartu Joker, maka tim tersebut tereliminasi dan permainan berakhir. Bagi yang tidak mendapatkannya mendapat 20 point.

山手線ラブライブ! (Love Live Yamanote Line)
Para seiyuu berbaris ke belakang (seperti kereta), lalu menjawab pertanyaan dari depan ke belakang secara berurutan. Pertanyaan untuk game ini adalah negara-negara yang mengikuti Piala Dunia.

椅子取りラブライブ! (Love Live Chair Catch)
Di game ini, para seiyuu akan berebut kursi. Yang tersisa terakhir mendapat 50 poin, sedangkan yang lainnya mendapat masing-masing 30 poin.

Dengan demikian, semua game telah selesai dan semua nilai dari kuis di part 1 sampai part 2 diakumulasi. Tim yang mendapat skor yang tertinggi diberi kesempatan untuk mengumumkan tentang Love Live.

Bagaimana? Tertarik untuk menonton aksi para seiyuu dari idol kita ini? Kalian bisa melihatnya di sini:

Houkago Love Live :
https://www.youtube.com/watch?v=PN8x9YgcwbE
Houkago Love Live Returns Part 1 :
https://www.youtube.com/watch?v=jHb_yHaTtgY
Houkago Love Live Returns Part 2 :
https://www.youtube.com/watch?v=peOUmvdmF1E

LOVE LIVE!
LOVE LIVE!
LOVE LIVE!
©Studio Sunrise

Seiyuu Berbondong-bondong Solo Debut

UNTUK APA?

Seiyuu *atau* dubber *(atau istilah Bahasa Indonesia, pengisi suara) terutama di Jepang memang sangat populer jika serial* anime *nya juga populer.* Seiyuu *di Jepang bisa dibilang layaknya "artis". Terkadang* seiyuu *juga beralih menjadi penyanyi tanpa meninggalkan profesi nya sebagai* seiyuu. *Berikut ini akan dijelaskan darimana dan untuk apa* seiyuu *berbondong-bondong untuk debut sebagai penyanyi.*

Text sabuxnatsu Layout mca_trane

Dari sekedar CV hingga debut solo

Terkadang *seiyuu* memulai untuk bernyanyi melalui beberapa *anime* atau game yang mewakili karakternya. Seperti **µ's** yang sebagian *seiyuu* nya yang dulu hanya sekedar *seiyuu*, kini merambah dunia tarik suara profesional yaitu **Nitta Emi**, **Iida Riho** dan **Uchida Aya** yang sama-sama debut pada 2014. Hal ini juga terjadi pada **Ootsubo Yuka** yang memulai debut *seiyuu* sebagai **Toshino Kyoko** (**Yuru Yuri**) dan dengan suksesnya **Nanamori-chu Gorakubu**, Yuka mencoba debut dengan produser vocaloid **Yuuyu** dalam unit **smileY inc.** pada tahun 2014. Dan masih banyak *seiyuu* lainnya yang mencoba peruntungan tarik suara melalui sistem ini.

Dari solo, duo, hingga kuartet

Banyak *seiyuu* yang memulai karir musiknya secara solo, tapi ada juga *seiyuu* yang debut dengan dua orang (seperti **YuiKaori** dan **petit milady**) dan bahkan kuartet (**sphere** dan **StylipS**) yang disebut *seiyuu unit*. Untuk *seiyuu unit*, terkadang anggotanya juga melakukan solo, dan lucunya dengan label yang berbeda pula. Seperti **petit milady** yang anggotanya adalah **Taketatsu Ayana** dan **Yuuki Aoi** yang juga menyanyi solo. Hal ini mungkin melihat pundi-pundi uang di Jepang begitu luar biasa.

Seiyuu lama VS Seiyuu baru

Seiyuu lama dikategorikan *seiyuu* yang debut solo sebelum tahun 2005 dimana debut *seiyuu* masih susah dilakukan. Sedangkan untuk *seiyuu* baru adalah yang debut setelah tahun 2005. Kategori lama seperti **Hayashibara Megumi**, **Mizuki Nana**, **Tamura Yukari**, **Sakamoto Maaya**, **Horie Yui** dan lainnya bisa dibilang sudah dipersiapkan dari jauh-jauh hari sebelum debut dan tidak terburu-buru serta tidak mencampuradukkan suara menyanyi dengan suara sebagai *seiyuu* yang bermacam-macam. Sedangkan angkatan baru-nya (yang disebutkan adalah yang debut di tahun 2014) seperti **Oohashi Ayaka**, Uchida Aya, dan Nitta Emi masih "menanggalkan" suara karakter *anime* populer nya yang membuat tidak ada yang menarik dari *seiyuu* tersebut.

Seiyuu pria VS Seiyuu wanita

Jika membaca dari bagian satu sampai tiga memang hanya disebutkan *seiyuu* wanita, karena selain penulis hanya mengenal *seiyuu* wanita, *seiyuu* pria memang masih jauh tertinggal dibandingkan yang wanita. Mengapa?

Mizuki Nana - 1.2 Miliar

sphere - 422.3 Juta

Tamura Yukari - 173.1 Juta

Toyosaki Aki - 148 Juta

Hirano Aya - 116.5 Juta

Chihara Minori - 102.3 Juta

Miyano Mamoru - 99.1 Juta

Kuribayashi Minami - 96.4 Juta

Kamiya Hiroshi - 93.5 Juta

Hayashibara Megumi - 88.9 Juta

Data top selling seiyuu 2011 dari Oricon, dalam mata uang Yen.
http://www.animenewsnetwork.com/news/2012-04-29/top-selling-voice-actors-and-actresses/2011

Mizuki Nana dinobatkan sebagai "*Anisong Queen*" bersama **Miyano Mamoru** sebagai "*Anisong King*". Memang Miyano Mamoru adalah *seiyuu top selling* di kategori pria tetapi masih jauh dari Mizuki Nana. Bagaimana tidak? Berbagai rekor diraih Mizuki Nana seperti *seiyuu* pertama yang berada di posisi 1 *chart* album (2009) dan *single* (2010) **Oricon**, *seiyuu* pertama yang hadir di acara musik tahunan bergengsi dari stasiun TV **NHK**, **Kohaku Uta Gassen** (sejak 2009), *seiyuu* pertama yang mengadakan konser *solo live* di Tokyo Dome (2011), *seiyuu* pertama yang mengadakan konser *solo live* di luar negeri (Taiwan, 2013), dan masih banyak lagi.

Memang semua *seiyuu* berimpian seperti Mizuki Nana yang ingin mengejar gelar-gelar diatas, tetapi ada *seiyuu* lain yang bisa jadi panutan seperti Hayashibara Megumi yang dari tahun 90-an sampai sekarang masih bernyanyi atau Tamura Yukari dan Horie Yui yang walaupun sudah kepala 4 tapi bersuara 17 tahun.

Kesimpulan

Terkadang demi keuntungan semata, *seiyuu* disuruh buru-buru untuk debut *solo*. Tetapi *fandom seiyuu* juga menjadi faktor mengapa *seiyuu* ingin debut *solo*. Tetapi dengan bertambahnya *seiyuu* yang debut, menjadikan dunia anime maupun game begitu menarik. Saya masih menunggu sesuatu yang menarik karena banyak *seiyuu* yang suaranya menarik namun belum debut *solo*.

Animelo Summer Live

PESTA ANIME SONG TERBESAR

Saking banyaknya artis anisong (anime song - red) yang ada di dunia hiburan Jepang, ada wadah yang mengumpulkan mereka menjadi satu acara besar seperti ANIMAX MUSIX, LISANI LIVE!, Animelo Summer Live, dan tentu masih banyak lainnya. Tetapi yang akan dibahas disini adalah Animelo Summer Live. (*sabuxnatsu*)

Animelo Summer Live, selanjutnya disebut Anisama(アニサマ), adalah event Anisong yang diselenggarakan oleh Dwango dan Bunka Hoso yang mengundang banyak anisong singer. Anisama diselenggarakan setiap musim panas sejak tahun 2005. Yang membuat menarik dari Anisama adalah, setiap tahun memiliki tema dan adanya kolaborasi semua anisong singer yang berpartisipasi dan menyanyikan lagu tema dengan panggilan "Anisama Freinds". Keunikan lain adalah seringnya antara anisong singer satu dengan yang lain berkolaborasi dengan lagu-lagu populer. Selain itu, Anisama sering membawa anisong singer yang sudah melegenda.

Animelo Summer Live 2005 -THE BRIDGE-

Ini adalah anisama paling pertama digelar. Pada 10 Juli 2005 di Yoyogi National Gynmasium. Dengan tema THE BRIGDE dan lagu tema ONENESS.

Animelo Summer Live 2006 -OUTRIDE-

Melihat kesuksesan tahun lalu, pihak Dwango dan Bunka Hoso menggelar untuk kedua kalinya pada 8 Juli 2006 di Nippon Budokan. Menggunakan tema dan lagu tema dengan judul yang sama, OUTRIDE dan Anisama pertama yang dirilis dalam bentuk BD/DVD 6 bulan kemudian oleh KING RECORDS.

Animelo Summer Live 2007 Generation-A

Digelar pada 7 Juli 2007 di Nippon Budokan dengan tema dan lagu tema Generation-A. Pada tahun ini ada secret guest anisong singer legenda yaitu Yoko Takahashi yang membuat Anisama 2007 begiru luar biasa.

Animelo Summer Live 2008 -Challenge-

Kembali melihat antusias 3 tahun kebelakang, Anisama digelar kembali selama 2 hari yaitu 30 dan 31 Agustus 2008 di Main Arena dari Saitama Super Arena. Tahun ini mengambil tema Challenge dan lagu tema Yells ~It's A Beautiful Life~. Ini adalah ANisama pertama yang ditayangkan di TV Jepang.

Animelo Summer Live 2009 -RE:BRIDGE-

Dalam rangka 5 tahun penyelenggaraan Anisama, mengambil tema RE:BRIDGE dan lagu tema RE:BRIGE ~Return to oneself~ yang digelar di Stadium Mode Saitama Super Arena pada 22 dan 23 Agustus 2009. Yang menarik adalah spesial guest Shoko Nakagawa dan adanya diva virtual Hatsune Miku. Untuk kedua kalinya, Anisama ini ditayangkan di TV walaupun hanya Digest.

Animelo Summer Live 2010 -evolution-

Untuk keenam kalinya, Anisama digelar di Stadium Mode Saitama Super Arena pada 28 dan 29 Agustus 2010. Dengan lagu tema Evolution ~for beloved one~, tahun ini juga menghadirkan secret guest KOTOKO, Naomi Tamura, dan motsu yang cukup membuat kaget penonton pada waktu itu.

Animelo Summer Live 2011 -rainbow-

Digelar di Stadium Mode Saitama Super Arena pada 27 dan 28 Agustus 2011 dengan tema dan lagu tema Rainbow. Tahun ini membawa secret guest ALTIMA (yang saat itu baru memulai debut), Ichiro Mizuki, dan T.M.Revolution.

Animelo Summer Live 2012 -infinity-

Anisama menggelar kembali pada tahun 2012 pada 25 dan 26 Agustus di Stadium Mode Saitama Super Arena. Tahun ini mempersembahkan Hiroko Moriguchi sebagai

petit milady

Nana Mizuki

LiSA

secret guest dan membuat nostalgia kembali pada penikmat series Gundam. Tema tahun ini adalah infinity dan tema lagu adalah Infinity -1000nen no Yume-.

Animelo Summer Live 2013 -FLAG NINE-

Melihat antusias yang begitu luar biasa, Anisama ditambah menjadi 3 hari yaitu 23, 24 dan 25 Agustus di Stadium Mode Saitama Super Arena. Tahun ini mengambil lagu tema The Galaxy Express 999 yang merupakan theme song dari film anime Ginga Tetsudo 999. Tahun ini membawa anisong singer legenda yaitu Akira Kushida dan Masayuki Yamamoto). Setelah sekian lama tidak ditayangkan di TV, Anisama tahun kembali tayang di TV Jepang yaitu NHK BS Premium.

Animelo Summer Live 2014 -ONENESS-

Merayakan sepuluh tahun penyelenggaraan Anisama, kembali digelar di Stadium Mode Saitama Super Arena pada 29, 30 dan 31 Agustus 2014. Menggunakan tema lagu Anisama 2005 kembali untuk dinyanyikan pada tahun ini. BD/DVD nya baru dirilis Maret lalu. Mitsuko Horie dengan Candy Candy serta Koji Wada dengan Butterfly memeriahkan perayaan 10 tahun Anisama. Untuk kali kedua NHK BS Premium menayangkan Anisama tahun ini.

Momoiro Clover Z

Altima

Animelo Summer Live 2015 -THE GATE-

Untuk kesebelas kalinya, digelar Anisama dengan tema THE GATE pada 28, 29 dan 30 Agustus mendatang di Stadium Mode Saitama Super Arena. Tema lagu masih belum diumumkan dan para pecinta animesong pasti mengunggu Anisama pada tahun ini. Artis dibawah mungkin masih bertambah karena akan diumumkan secara kloter. Tiket bisa mulai dibeli tanggal 27 April hingga 11 Mei.

Artis:

28 Agustus
- IDOLM@STER
- Yuka Iguchi
- King Cream Soda
- Konomi Suzuki
- Luna Haruna
- u's
- Momoiro Clover Z
- LiSA
- Ray
- AKINO from bless4
- TRUSTICK

29 Agustus
- IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS
- iRis
- angela
- Mami Kawada
- GARNiDELiA
- SCREEN MODE
- Sphere
- Mamoru Miyano
- Milky Holmes
- Kanon Wakeshima
- Asami Imai
- Pile
- Aya Uchida

30 Agustus
- Mashiro Ayano
- Maaya Uchida
- Yui OGura
- Kensho Ono
- GRANRODEO
- ZAQ
- JO STARS
- Minori Chihara
- fhana
- YuiKaori
- Nitta Emi
- Ayaka Oohashi

2015年4月27日（月）12：00～5月11日（月）12：00

全席指定 / 前売：￥8,700(税込・各日)
※3歳以上有料
※出演者変更に伴うチケットの払い戻しはできません。

animelo mix

PC・スマホから「animeloLIVE!」で検索!!
直接アクセスの場合は、http://live.animelo.jp へアクセス

Nonton Langsung?

Kalau mampu ke Jepang dan memiliki semua biaya akomodasi, ada satu masalah yang selalu menjadi hambatan bagi penonton luar negeri yaitu tiket masuk.

Tiket Anisama lebih diprioritaskan untuk warga negara asli Jepang. Tiket ini pun tidak bisa dibeli on the spot pada hari H. Melainkan dipesan jauh hari sebelumnya dan harus menggunakan alamat asli Jepang. Tiket ini juga akan ditulis nama.

Bagi penonton dari luar negeri memang bisa mengandalkan sejumlah jasa tiket online yang sebetulnya agak meragukan legalitasnya.

Kalau sudah putus asa selalu ada Yahoo! Auction Japan. Harap diingat kalau membeli tiket melalui lelang Yahoo! nama yang tertera adalah orang yang melakukan lelang. Tapi jangan khawatir karena nama tidak diperiksa petugas pintu masuk. Tak mungkin memeriksa 25000 penonton.

SAITAMA SUPER ARENA

Saat kali pertama diadakan, Anisama mengambil tempat di Yoyogi National Gymnasium. Lalu 2 tahun berikutnya di Nippon Budokan. Melihat tren penonton yang makin naik akhirnya pihak penyelenggara rutin mengadakan Anisama di Saitama Super Arena.

Saitama Super Arena merupakan sebuah arena dalam ruang multi fungsi. Tempat ini bisa disewa untuk berbagai event olah raga dan konser.

Arena dengan kapasitas hingga 36.000 orang ini dibangun dengan biaya mencapai 20 miliar yen. Tempat ini hanya berjarak 30 menit dari pusat Tokyo.

Arena multi fungsi ini memiliki sebuah *moving block* untuk mengatur luas dan kapasitas penonton. Misalnya saat disewa untuk konser kecil dengan target 9000 penonton maka *moving block* ini bisa digeser hingga setengah arena.

©Studio Satelight

©Shimada Humikane

HYPERDIMENSION NEPTUNIA RE;BIRTH 1

Minimum System Requirements

- Windows 7/8, 64 bit edition
- CPU Intel Core 2 Duo 2.66 GHz or AMD equivalent.
- 7 GB HDD free space
- 4 GB RAM
- Discreet GPU AMD Radeon or Nvidia that support DirectX 10 and Open GL 3, 1 GB VRAM.

by omega8719

STORY

Hyperdimension Neptunia Re;birth1 selanjutnya akan disebut sebagai RB1 adalah sebuah game remake produksi Compile Heart yang ditranslasi oleh IF International. Game ini adalah remake dari HDN rilis di PS3. Bukan sekedar remake karena battle system mengambil dari HDN Victory dan sejumlah cerita dirombak agar menjadi lebih ringan.

RB1 sejatinya dibuat untuk handheld PSV. Namun karena penjualan PSV lesu berimbas penjualan game ini juga tidak terlalu bagus. Tidak mau proyek remake terbuang sia-sia, mereka memporting ke versi PC dan rilis di Steam pada bulan Februari 2015.

Kisah mengambil setting di Gamindustri dengan 4 dewi yang mengatur tiap wilayah dan berebut (market)share layaknya konsol yang mereka representasikan.

Berbeda dengan versi anime yang sudah masuk masa damai. Awal chapter dimulai dari Purple Heart/Neptune yang dikeroyok 3 dewi lainnya sehingga dia jatuh dari Celestia. Hampir 3/4 cerita game mengisahkan petualangan Neptune bersama Compa dan IF untuk mengembalikan ingatannya setelah terjatuh. Mereka harus mencari dan membebaskan Histy dulu.

Petualangan ini penuh dengan dialog yang ringan. Neptune yang suka bercanda dengan melontarkan referensi dari game lain. Akan sangat membantu bila player tahu sejumlah game terkenal lainnya supaya paham candaannya.

Lalu sisanya adalah upaya penyelamatan Gamindustri bersama 3 dewi lainnya dari gangguan Arfoire. Tersedia normal end dan true end.

GAMEPLAY

Battle system JRPG ini seperti menggabungkan unsur dari Final Fantasy X dengan Valkyrie Profile : Silmeria. Tiap karakter mendapatkan giliran sesuai dengan AGI yang dimiliki.

JRPG ini juga merupakan grindfest. Artinya player memang tidak akan bisa menembus sejumlah battle bila tidak memiliki level yang cukup. Proses grinding level ini bisa membutuhkan waktu lebih dari 2 jam tiap chapter. Equipment yang bagus juga akan membantu tapi tetap saja harus berburu material dan uang yang dibutuhkan untuk membeli. Beberapa monster yang terlalu kuat memang sengaja ditaruh pada dungeon sejak chapter kedua. Untunglah karena bukan random battle, player bisa menghindari monster kuat ini.

Untuk bagian story bisa ditamatkan dengan level 70~80. Namun konten yang paling menantang adalah Colloseum. Di sini player bisa melawan sejumlah monster level tinggi hingga 999. Player pun bisa mencapai level 999 tapi harus membeli DLC. New game+ membuat player bisa mengulang dengan level dan berbagai item dari putaran sebelumnya.

Order of Action ini mengingatkan CTB dari FFX. Bila terlalu banyak melancarkan attack dengan nilai CP tinggi, maka anggota party tersebut akan makin mundur mendapatkan giliran berikutnya.

EXE Drive Gauge juga agak mirip Overdrive. Cuma bedanya ini dibagi 4 level. Sejumlah skill membutuhkan 1 hingga 3 bar.

Tombol command mirip dari serial Valkyrie Profile. Setelah mengkonfirmasi attack, player akan memilih lagi 3 kali serangan. Terbagi atas tipe rush combo, break dan power.

Lingkaran ini adalah batas langkah anggota party tiap putaran. Sedangkan box putih kebiruan adalah jarak jangkauan senjata. Mengingatkan game VP Silmeria. Jangan terlalu sering mengumpul karena sejumlah boss bisa menyerang dalam area luas.

Dengan battle system seperti ini menjadikan tempo pertempuran di RB1 sangat cepat. Berbeda jauh dengan versi HDN pertama PS3 yang membuat tidur dan bikin kesal menunggu.

COSTUME CHANGE

Dalam RB1 pemain bisa memilih sejumlah kostum yang tersedia. Beberapa sudah tersedia di toko. Namun yang spesial harus berburu sejumlah item rare drop dari monster. Untungnya kostum ini tidak terlalu mempengaruhi stat. Tambahan nilai stat didapat dari senjata, ring, bracelet dan dev disc.

Tapi untuk Processor alias kostum saat wujud HDD memiliki tambahan bonus stat yang signifikan. Kadang penampilan harus dikorbankan.

HDD FORM

Tiap dewi dan adiknya memiliki HDD form. Mode ini bisa diakses dengan 20% SP. Cukup murah untuk mendapat tambahan bonus stat. SP juga mudah diisi ulang karena item-nya bisa dibeli melalui toko.

MAP

Peta di RB1 sangat sederhana. Cuma klik sana sini untuk masuk kota dan dungeon. Guild di kota menyediakan misi dengan hadiah item maupun uang.

Eksplorasi cuma bisa dilakukan di dungeon. Sayangnya karena Compile Heart adalah perusahan kecil, hampir semua dungeon menggunakan texture sama dan layout yang mirip. Bahkan musuhnya pun cuma re-color dari bentuk yang sama.

FINAL THOUGHT

Game ini cocok dimainkan oleh pemain yang suka JRPG dengan cerita ringan, komedi. Drama nyaris tidak ada di sini kecuali satu dua scene. Itupun untungnya tidak terlalu cringeworthy. Tidak ada romance karena semua karakter utama di sini adalah perempuan. Ada laki-laki tetapi mereka menjadi musuh dan beberapa sekedar figuran.

Meski minimum system requirement-nya terlihat tinggi, ternyata game ini masih bisa dimainkan dengan 2 GB RAM dan CPU i3 yang cuma 2.0 GHz. Hanya pastikan GPU AMD atau Nvidia sudah menggunakan produksi setelah tahun 2012 dan diupdate dengan driver terbaru. Penulis sempat mengalami sejumlah efek yang tidak muncul sebelum update driver. Game ini menggunakan dua audio jadi jangan lupa pindah ke pengisi suara Jepang pada option.

Illustrasi dari Tsunako, desainer karakter game ini, mampu diterjemahkan dengan bagus pada grafik cel shading. Model 3D mereka cukup akurat dengan illustrasi yang dibuatkan oleh Tsunako.

Game ini juga memiliki sekuel tidak langsung yaitu HDN Re;birth 2 : Sister Generations yang juga direncanakan rilis di PC bulan Mei. Sedangkan HDN Re;Birth 3 : V Century pada musim gugur. Semua game ini mengunakan plot alternate universe jadi ketiganya tidak terlalu berhubungan dari sisi cerita meski menggunakan karakter yang sama.

NEPTUNE
CV : Tanaka Rie

Dengan stat all-rounder, kelebihan Neptune ada pada skill EXE Neptune Break yang secara teknis merusak keseimbangan game. Skill ini memiliki damage besar dengan satu level bar.

BLANC
CV : Asumi Kana

Berguna sebagai tanker. HP-nya paling tinggi kedua setelah Peashy diimbangi dengan DEF yang bagus. Beberapa boss membutuhkan Blanc sebagai umpan.

NOIRE
CV : Asami Imai

Skill EXE-nya yang memiliki area of effect sangat berguna untuk membasmi musuh dalam satu waktu sekaligus.

VERT
CV : Satou Rina

Paling berguna untuk mengisi EXE bar dengan rush combo 8 hit. Dengan bantuan equipment Disc Dev, hanya butuh satu turn untuk mengisi penuh satu level bar.

PLUTIA
CV : Kana Hanazawa

Sebetulnya baru muncul di seri Victory namun di sini dia menjadi karakter DLC. Stat awal Plutia cukup broken bila memainkan new game kali pertama.

PEASHY
CV : Yuki Aoi

Juga karakter DLC dari Victory. Sebuah glass cannon, memiliki HP dan attack tinggi tapi DEF rendah. Sehingga HP-nya sering berkurang paling cepat.

COMPA
CV : Sakai Kanako

Healer paling awal yang didapat dalam anggota party. DEF rendah jadi harus sering berada di posisi belakang. Kurang berguna untuk bagian end game.

IF
CV : Ueda Kana

Penyerang kedua yang didapat pada awal chapter. Cukup membantu karena sejak chapter kedua Compa tidak bisa terlalu sering ikut maju ke depan.

HISTOIRE
CV : Kanai Mika

Menjadi playable character DLC di RB1. Cukup broken di awal game karena memiliki item dengan stat bagus.

NEPGEAR

CV : Horie Yui

Mirip dengan kakaknya yang all-rounder. Tetapi dengan sejumlah skill buff dan healing.

UNI

CV : Kitamura Eri

Adik Noire yang menggunakan senjata senapan. Dengan senapan dia bisa menjaga jarak dari musuh. Sejumlah skillnya bisa menyerang dalam satu garis tembak yang sama.

ROM

CV : Ogura Yui

Adik Blanc ini memang memiliki HP yang rendah. Untung serangannya masuk kategori magic dan memiliki jarak sehingga aman dari jangkauan musuh.

RAM

CV : Ishihara Kaori

Kembaran Rom yang memiliki stat dan serangan mirip. Keduanya sangat berguna untuk melawan musuh tipe mesin yang lemah dengan magic.

MAGES.

CV : Kaori Furukawa

CYBERCONNECT 2

CV : Masumi Asano

MARVELOUSAQL

CV : Hitomi Harada

TEKKEN

CV : Mikako Komatsu

BROCCOLI

CV : Miyuki Sawashiro

FALCOM

CV : Akemi Kanda

Para karakter yang namanya diambil dari perusahaan pendukung dana produksi serial HDN ini sebetulnya muncul kali pertama di Mk 2 dan Victory. Namun dalam remake RB1 mereka masuk sebagai karakter tambahan. Sehingga ditambahkan cerita kalau mereka berasal dari alternate universe. Baru playable sepenuhnya setelah chapter 5. Padahal game ini selesai pada chapter 8. Karena penulis jarang memakai mereka, tidak terlalu paham kelebihan masing-masing saat digunakan dalam battle, tehe >_<.

ANTAGONIST

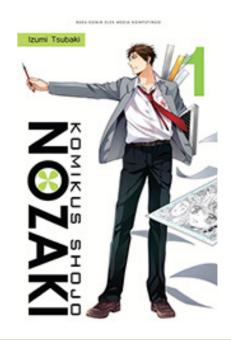
ARFOIRE

: Chiaki Takahashi

Antagonis utama dalam RB1. Nama versi Jepangnya adalah Magiquone tapi untuk translasi Inggris menjadi Arfoire. Sangat merepotkan saat boss battle karena sering terdiri atas 2 stage.

Selamat datang di rubrik Just Asking, dimana kami akan menanyakan pertanyaan iseng dan gak penting, tapi tetap menarik untuk diangkat. Untuk volume ini, pertanyaannya adalah:

"Menurut kamu, apa judul 'Komikus Shojo Nozaki' sudah pas atau belum? Kalau belum, apa kamu punya usul judul apa yang lebih bagus?"

Versi terjemahan Indonesia dari manga Gekkan Shojo Nozaki-kun telah terbit beberapa hari yang lalu dan mendapatkan sambutan hangat karena terjemahannya. Akan tetapi terjemahan judulnya sendiri mengundang berbagai komentar. Bagaimana pendapat orang-orang tentang hal ini?

omega8719
Redaksi AMH Magz

Untuk translasi judul komik itu yang liberal saya rasa sudah pas. Soalnya kalau diterjemahkan secara literal malah kepanjangan dan ini IMO gak bagus dari sisi marketing. Kalau literal jadinya kurang lebih jadinya, (serial) Gadis Bulanan, Nozaki-kun. Nah lho covernya cowok bawa alat tulis tapi judulnya kok gadis. Tambahin kata "komikus" di depannya, malah kepanjangan. Untungnya pengaruh pop kultur Jepang sudah cukup menyebar. Orang yang melek internet kurang lebih tahu kalau shoujou = komik serial cantik. Pihak penerbit cuma memastikan agar judul ini cukup pendek sehingga mudah masuk dalam ingatan calon pembeli.

otaku_insider
Redaksi AMH Magz

Jawaban Om Ega detail abis. Ya kurang lebih sama sih gw juga. Terserah penerbit itu.

mca_trane
Redaksi AMH Magz

Gw sendiri belum baca Nozaki versi Indo karena kampretnya selalu habis. Sepertinya terjemahannya memang bagus ya. Tapi buat gw sendiri lebih cocok kalau judulnya "Serial Cantik Nozaki", biar cocok sama "Gekkan Shojo" nya. Lah iya toh kan? Wong judulnya saja "Gekkan Shojo" harus mendekati. Kalo "Komikus Shojo" jadinya "Shojo Mangaka"? Yha, just my two cents lha. Akhirnya mah terserah editor mau kayak gimana, bener kata Otak di atas.

dantd95
AtelierAMH

Udah pas. Gue bias temen tapi, kan gue kenal translatornya.

Kaz
Galau Jikan FM

"Serial Cantik Bulanan Nozaki", "Serial Cantik Mingguan Nozaki", "Serial Cantik Nozaki", "Komik Shoujo bang Jaki", "Chiyo selamanya 2nd rate chara", "Nozaki dan Asistennya", "Aku Benci Diriku Ikemen", "KASHIMA, THE PRINCE CHARMING", "Senpai, pacar terbaikku". Pasti antara translator dan editornya kudu berantem 1vs1 untuk memutuskan judul mana yang paling plain dan tidak mengandung 2 arti secara harafiah (komikus shoujo? sementara kita punya sub judul serial cantik?) mungkin mereka lupa. Atau sengaja melakukannya karena namanya juga komedi.

Fleurishana
Tukang Nyanyi

Serial Cantik Nozaki-kun ga pake 'komikus' itu enak ww tapi beda makna, ya. :'))

Akkun
Kuli Penerjemah

Kurang pas. "Komikus Shoujo" terdengar setengah-setengah. Kalau mau oke, lebih baik jadi "Komikus Serial Cantik Nozaki" atau "Nozaki Si Komikus Serial Cantik".

Nyasu

Nyasuverse

Belum imo, Serial Cantik Sang Nozaki lebih in tone dengan komedi-nya :3

Titan

Henohenomoheji

Terasa kurang nyaman di telinga, tapi gw ga tau apa yg lebih baik hahahaha. Mungkin, lebih enak kalo "Sang Komikus Shoujo, Nozaki"

Untuk memahami seluk beluk translasi manga, kami telah mewawancarai mbak Anindhita Raghia dari Kompas Gramedia selaku penerjemah "Komikus Shojo Nozaki". Simak hasil wawancara kami berikut ini.

Bisa cerita gimana proses translasi manga di penerbit itu seperti apa? Alur-alurnya seperti apa saja?

Saya cuma penerjemah sih... jadi biasanya, terima tawaran. Terus terima, mulai kerja, gitu aja. Kalau udah cukup dekat sama editorial kadang ditawarin, mau apa enggak.

Jadi dalam proses menerjemahkan dari bahasa Jepang ke Indonesia itu nggak ada yang spesial ya?

Kalau ada yang beda sama Inggris... Semua teksnya dinomori. Jadi kita dikasih copy dari buku yang bersangkutan, terus seluruh isi buku itu kita nomori buat nantinya dikerjain. Karena yang nantinya ngedit kerjaan kita mana paham bahasa Jepang.

Soal manga Nozaki-kun, apa mbak yang menentukan judulnya jadi "Komikus Shojo Nozaki"?

Saya diskusi sama editornya, kita sempat mikirin macam-macam, dari biarkan bahasa Jepang, sampai yang rada ngawur macam "Nozaki, Hadir Setiap Bulan".

Terus kenapa akhirnya bisa dipilih judul "Komikus Shojo Nozaki"?

Editornya memutuskan begitu, karena itu singkat, tapi paling mendekati aslinya.

Jadi keputusan editor ya. Oke. Trus apa ada kesulitan selama proses menerjemahkan manganya?

Kesulitan sih enggak seberapa, paling-paling mengedit beberapa biar bisa jadi bahasa Indonesia, dan kocak. Kayak KOLOR.

Ngomong-ngomong saya sampai sekarang sulit buat dapetin komiknya, soalnya meskipun udah ke Gramedianya sendiri, mereka selalu kehabisan.

Uheh, itu emang ^^;;; Temen saya juga bilang susah dapatnya. Kirain cuma karena lokasi naruhnya. Coba pesan ke elex langsung? Toko buku onlinenya.

Menurut mbak, gimana menanggapi hal itu? Karena teman2 saya cerita translasinya bagus sekali.

Alhamdulillah kalau orang suka.

Dan saya jadi makin penasaran sekarang hahaha. Rencana kedepannya apa mbak masih bakal menerjemahkan Nozaki-kun?

Iya dong. Saya lagi ngerjain buku ketiga kok. Buku kelima karena miss saya malah udah diterjemahkan duluan.

Manganya masih diserialisasi sampai sekarang kan?

Masih. Bulan lalu rilis buku 6 di Jepang kalau nggak salah.

Buat di Indonesia bakal terbit sampai volume terbaru juga?

Nggak akan drop kecuali ada masalah gede lah.

Sip. Ini pertanyaan terakhir nih. Ada pesan-pesan buat pembaca Nozaki-kun dan AMH Magz?

Mudah-mudahan semua menikmati kebegoan Nozaki, dan menghormati semua penulis yang nerbitin buku dan majalah (baca; BELI, jangan modal pinjam, apalagi nyari gratisan) ^^

Schrodinger's Panties

Erwin Schrodinger adalah fisikawan yang meletakkan pondasi fisika kuantum. Salah satu buah pemikirannya yang terkenal dan masih diperdebatkan hingga sekarang adalah Schrodinger's Cat. Sederhananya ini adalah paradox, yang mungkin dan tidak terjadi secara bersamaan. Saya tidak akan membahas ini karena artikelnya sudah banyak di berbagai situs.

Tak jauh berbeda dengan Schrodinger Panties. Ini adalah keadaan seorang karakter anime/manga terlihat menggunakan dan tidak menggunakan pantsu secara bersamaan. Tapi sebetulnya kemungkinannya tak hanya dua melainkan hanya dibatasi oleh kemampuan imajinasi seseorang yang mengamati. Layaknya kotak sulap, penonton bisa berharap kelinci, merpati, kucing dsb yang keluar dari kotak. Keajaiban sulap akan berakhir saat rahasianya terungkap.

Merah, biru, putih, polkadot, bergaris, beruang atau apapun itu, terserah imajinasi orang yang melihat.

"Logic will get you from A to B. Imagination will take you everywhere."

Princess Robot Bubblegum

プリンセス♥ロボット♥バブルガム

Too horny to fight crime~

Kalau kalian sudah membaca **Ninja Slayer**, mungkin akan menyadari kalau sang penulis Amerika yang digadang-gadangnya ternyata masih orang Jepang juga. Nah, *anime* yang satu ini juga serupa, dimana *anime* ini terlihat mirip dengan *anime* yang dikerjakan di Jepang, namun sebenarnya seluruh animasinya dibuat oleh orang Amerika. Atau Inggris? Hmmm...

Princess Robot Bubblegum adalah serial *anime shoujo* yang mengambil banyak elemen cerita yang sering kali muncul di *anime shonen, seinen* bahkan *ecchi*. *Anime* PRB ini tayang di stasiun TV **CNT** dan mengundang banyak sekali komentar negatif. Para orang tua khawatir jika anak laki-laki mencoba melecehkan para *cosplayer* di sekolah.

Anime ini menceritakan tokoh utama kita **Princess Robot Bubblegum** yang dilatih oleh **Master Hentai**. Master Hentai adalah kakek matre yang mengasuh PRB setelah kedua orang tua PRB meninggalkannya di depan rumah Master Hentai. PRB kemudian dilatih berbagai kemampuan bela diri dan harus mengenakan pakaian terbuka demi meningkatkan penjualan *merchandise*. PRB kemudian bertemu dengan **Sword Boy**, seorang *samurai* buta dan kemayu yang sedang memburu **Shogun Teppanyaki**. Bersama **Saki** si kucing pemabuk, PRB dan Sword Boy menghadapi petualangan yang mendebarkan!

Beberapa episode di *season* awal PRB hanya terasa seperti satir kultur pop Jepang yang mesum. Akan tetapi semakin jauh hingga *season* 2 (Ya, ada *season* 2-nya!), PRB mulai terasa mirip **Excel Saga** dari segi ke-*random*-an plotnya, dan tetap mempertahankan kemesumannya. *Anime* PRB ini juga sering sekali melakukan *4th wall breaking* jadi siap-siap saja dengan berbagai lelucon *meta* dalam *anime* ini.

Anime PRB masih bisa disaksikan di CNT maupun website princessrobotbubblegum.com (di sana bisa juga membeli *merchandise* seperti *action figure*, game, *sake*, *sex doll*, dll). Patut diperhatikan bahwa kedua cara teresbut hanya bisa dilakukan di dalam game **Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony** dan **Grand Theft Auto V**. Loh, saya belum bilang ini hanya ada di game?

Princess Robot Bubblegum
VA: Osada Ayana

Master Hentai
VA: Lloyd Floyd

Sword Boy
VA: Lloyd Floyd

Saki
VA: Gail Bennington

ヘスティア

Alfa Romeo Giulietta

Alfa Romeo Giulietta Distinctive
Engine: 1.4 L I4 MultiAir
Compression ratio: 10.0:1
Power: 168 hp @ 5500 RPM
Torque: 2500 Nm @ 2500 RPM
0-100: 7.75 s
Top Speed: 218 kpj
Fuel consumption: 5.2 L/100 km
CO2 emission: 121 g/km
Transmission: 6-speed manual, TCT
Suspension: MacPherson strut, Multilink
Kerb weight: 1269 kg

Sepertinya banyak karakter perempuan di *anime* **Shirobako** pandai menyetir ya? Termasuk pula mantan staff PA **Okitsu Yuka** yang menjadi salah satu pahlawan yang mengantarkan episode terakhir *anime* **Daisan Hikou Shoujotai** ke satu stasiun TV. Tak tanggung-tanggung, perempuan berjuluk "Wanita Kecepatan Cahaya" ini membawa tunggangan pribadinya, sebuah **Alfa Romeo Giulietta** dengan kelir merah "Rosso Alfa".

Alfa Giulietta merupakan sebuah mobil keluarga *hatchback* yang diluncurkan tahun 2010. Giulietta menjadi mobil lanjutan dari **Alfa 147** yang sudah dihentikan produksinya.

Giulietta dibangun dengan platform mobil kompak **Fiat** yang disebut **C-Evo**. Mesinnya kebanyakan menggunakan tipe *straight-4* dengan berbagai varian. Mulai dari bensin/LPG 1.4 L, bensin 1.75 L, hingga diesel 2.0 L. Mesin-mesin ini menggunakan teknologi **MultiAir** serta diesel JTD yang disebut ***Multijet***. Mesin terkuat mampu menghasilkan tenaga sekitar 230 hp (di 5500 RPM) dan kecepatan maksimum 240 kpj.

Per Maret 2015, Giulietta dijual dalam tiga jenis model: **Progression**, **DIstinctive** dan **Quadrifoglio Verde** (QV) sebagai model paling bertenaga. Baik model Distinctive dan QV ditawarkan pula dengan teknologi TCT Alfa Romeo. Kemungkinan besar Giulietta milik Okitsu adalah tipe DIstinctive karena tidak memiliki *badge* QV di bagian *fender*.

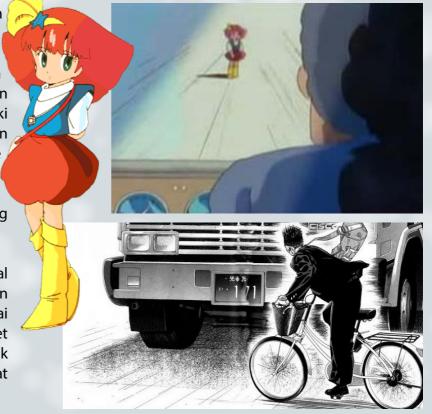
Alfa Giulietta juga muncul dalam bentuk *gijinka* di game **Syanago Collection** sebagai satu-satunya mobil Alfa di game tersebut.

© Diesel-Turbo
http://www.pixiv.net/member.php?id=1673905

OMG TRUCK!!!

Pada literatur tempo dulu, penyakit sering digunakan dalam kisah untuk menyingkirkan karakter dari sebuah cerita tanpa menimpakan kesalahan pada karakter lain. Karena memang ilmu kesehatan belum semaju sekarang. Sekarang di kota besar sangat kecil kemungkinan meninggal karena penyakit normal kalau memang peduli untuk menyembuhkan. Jadi penyebab yang lebih masuk akal digunakan plot kecelakaan. Namun yang lucu dalam kisah anime manga, kecelakaan ini paling sering melibatkan truk. Pesawat dan mobil pun ada tapi pilihan nomor satu tetap truk. Mungkin karena tampilan truk yang besar bisa menimbulkan efek traumatis.

Minky Momo vs truck. Minky Momo adalah salah satu serial mahou shojou yang sukses di era 80an. Anime ini bahkan pernah ditayangkan di TVRI. Mengkisahkan Momo yang ditugaskan oleh raja yang tak lain ayahnya sendiri untuk membangkitkan "harapan" pada manusia yang mulai memudar. Meski anime ini bertema membangkitkan optimisme dan harapan, hal yang tidak terduga terjadi pada episode terakhir season pertama. Momo tewas ditabrak truk. Dia benar-benar tewas. Meski akhirnya menggunakan mekanisme plot reinkarnasi tetapi kejadian di ending season pertama tetap menghantui penonton.

Basketball player vs truck. Dalam manga Real karya Inoue Takehiko sebuah truk juga menimbulkan korban. Meski cuma membuat lumpuh tubuh mulai dari pinggang ke bawah, tapi bagi seorang atlet basket SMA ini sama saja dengan vonis mati. Namun komik Real ini menekankan bahwa orang yang memiliki cacat tubuh pun masih bisa berprestasi.

VN truck. Sejumlah VN pun menggunakan truk untuk membunuh karakter. Contoh yang baru saja diadaptasi menjadi anime adalah orang tua Sacchi dari Grisaia no Kajitsu.

Fuuka vs truck. Di manga ada yang menimbulkan kemarahan pembaca yaitu Fuuka karya Seo Kouji yang sebelumnya juga mengerjakan Kimi no Iru Machi. Tokoh yang jelas-jelas menjadi judul manga malah tewas ditabrak truk. Sukses tewas, lengkap dengan prosesi pengiriman jenazah. Tapi manga ini masih berlanjut.

Hiyori Kazane vs truck. Korban kali ini bukanlah manusia tetapi sebuah avatar atau karakter pengganti yang dikendalikan angel untuk berinteraksi dengan manusia. Bila manusia meninggal biasanya ada proses pemakaman, maka untuk avatar ini mereka secara otomatis akan terhapus dari ingatan semua orang yang pernah berinteraksi dengannya. Jadi tidak ada yang perlu bersedih karena kehilangan, kecuali Tomoki dan para angeloid. Saya kira serial ini akan tetap menjadi komedi selamanya.

Gengai vs truck. Gengai salah seorang mad scientist di Gintama tertabrak truk setelah merayakan keberhasilan memancing... kotoran hidung.

MC vs truck. Sebuah adegan di salah satu chapter Monster Musume ni Iru Nichijou sepertinya sengaja mengejek death flag akibat kecelakaan truk.

Onii-sama vs truck. Apa jadinya bila Onii-sama melawan truk? Truk ini benar-benar menyepelekan kekuatan Onii-sama. Tidak butuh waktu lama, truk itu tinggal sisa debu.

CROSSWORD

Teka-teki silang ini berhadiah tag donatur 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz, cukup text saja. Jawaban sesuai dengan urutan pertanyaan dibawah. Jangan lupa username dan nomor ID. Batas waktu 2 minggu setelah terbit. Keterangan lebih lengkap bisa dibaca pada AMH Magz vol 23. Oleh karena itu mulai saat ini seringlah mengecek karena siapa tahu terbit mendadak.

Mendatar

2. Lagu karya Asian Kung-Fu Generation
5. Salah satu karakter yang disuarakan Tanaka Rie
7. Tokoh dalam Apocalypse Meow
8. Anime yang disutradarai oleh Satoshi Kon
10. Stand milik Polnareff
13. Adik Lala Satalin Deviluke
15. Pengisi suara Dio Brando
16. Judul lagu opening Cross Game
17. Maskot dalam serial Cardcaptor Sakura
19. Antagonis dalam serial FMA

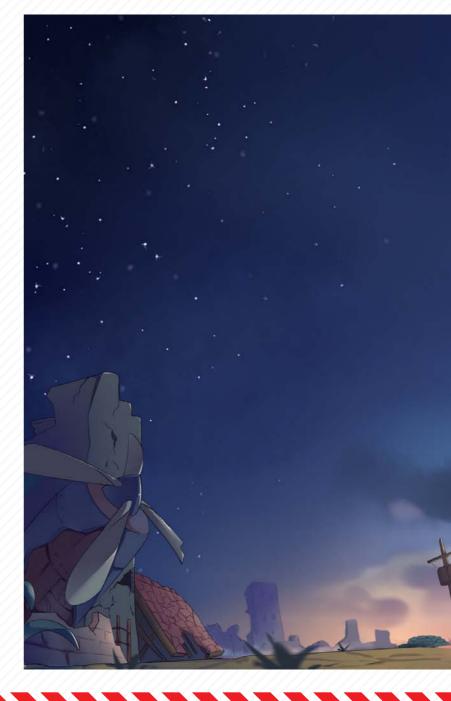
Menurun

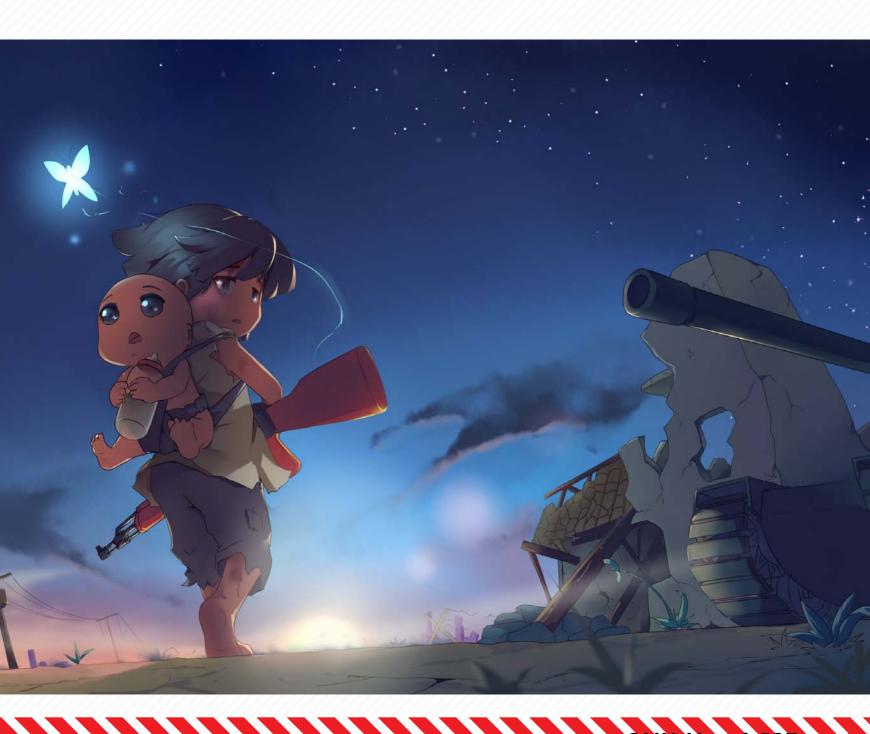
1. Desainer karakter Etotama
3. Anime produksi Trigger
4. Senjata dalam Psycho Pass
6. Illustrator LN Saekano
9. Editor Miyako Yukari
11. salah satu noble phantasm
12. Group penyanyi untuk serial Clannad, Kokoro Connect
14. Nama asli Son Goku
18. Kartu "instant win" pertama di seri YGO

Vgod

qimaworks.deviantart.com

Music : Victim of Strife by Edane

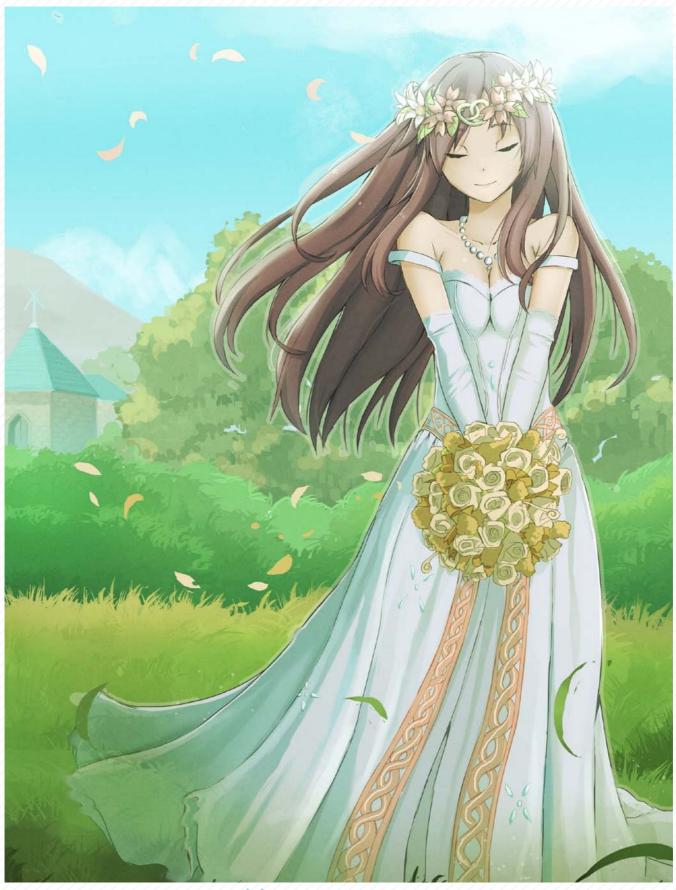
Konsep oke, masuk dengan lagunya pas didengar, eksekusinya jg oke, sebenernya bs lebih di ekstrimkan lagi anglenya sampai landscapenya jadi fish-eye biar lebih menarik.

Aw yeah ~
AMH SHOWCASE kali ini telah selesai mengadakan Challenge yang beda dari biasanya
Yang unik dari challenge kali ini yaitu ada penalty bagi yang mendapat posisi terakhir
Dia akan dihujani BRP (Bad reputation) dari peserta lainnya.
well sebenernya saya pengen usul buat diberi banned 3 hari sih (MWUAHAHAHAA !!)
Dan tema yang dipakai adalah ~~"LuGakCemenKan?"~~ "Draw the Music"
Para pesertanya disuruh menginterpresentasikan sebuah musik ke dalam ilustrasi mereka. Pemenangnya ditentukan oleh juri "Onikirimaru"

Jadi inilah hasilnya . . .

Emile239

ilyakovlev.deviantart.com

2

Music : Unforgotten from Halo 2 OST

Feelnya dapet banget pas dengar lagunya, eksekusinya juga lumayan, kan lebih baik apabila horizon bumi lebih jelas.

KakekCaboel

pixiv.me/janopi88

Music : KOKIA - Black is the colour

Kenapa rambutnya gak hitam? Ini lagunya mestinya lebih sedih, tapi kesan sedih yang didapatkan kurang masuk, mungkin bagian kakinya bs lebih ditambah transparencynya

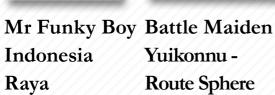
CONTESTANT

aoitsuki
tacica -
LEO

McMongSeal
moumoon -
Hello, Shooting Star

parsyt
40mP -
Smile Again

Mr Funky Boy
Indonesia
Raya

Battle Maiden
Yuikonnu -
Route Sphere

HardSure
Tony Q Rastafara -
Asap Putih

whuemai
Sheila On 7 -
Hari Bersamanya

Vgod
facebook.com/QimaWorks

Hanayamata

Jalur Hakone-Yumoto muncul dalam Hanayamata saat mereka akan melakukan training camp. Daerah ini memang menjadi salah satu tujuan wisata domestik.

Lalu saat Hana akan pulang ke Amerika, bandara Narita yang digunakan sebagai lokasi referensi. Bandara ini terletak 58km dari pusat Tokyo. Mudah dijangkau dengan transportasi umum.

3F
旅行保険

3F
H

CITIZEN
Traveller's Insurance
旅游保险 여행보험
MS&AD

Hibike! Euphonium

Bila dilihat sepintas, gerbong kereta sangat meyakinkan seperti foto. Juga sejumlah area lain yang bahkan ada muncul cuma kurang dari dua detik.

Sejumlah area yang digunakan tak jauh-jauh dari Kyoto. Antara lain stasiun Keihan Uji, Kyoto Concert Hall dan SMA Todo yang menjadi model referensi.

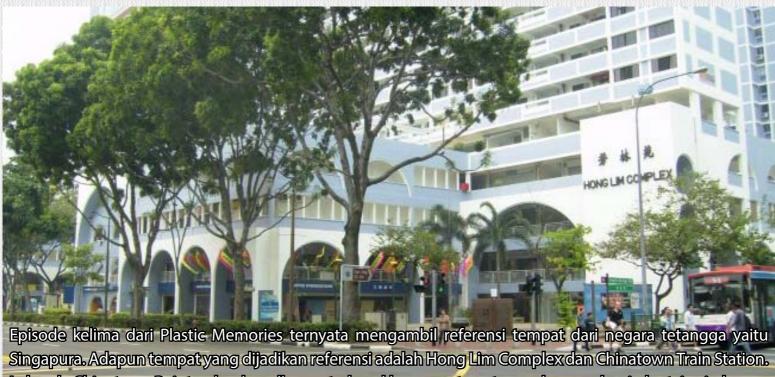
KYOTO CONCERT HALL
KYOTO CONCERT HALL
入学式
京阪電車のりば
京阪電車のりば

Yuri Kuma Arashi

Anime dengan tema tak biasa ini tampaknya dipenuhi gedung yang unik. Ternyata gedung ini memang ada walau catnya berbeda.

Sejumlah tempat dalam anime ini mengambil referensi taman publik Otsuka. Sedangkan gedung sekolah mereka sebetulnya adalah perpustakaan publik Hibiya. Semua tempat ini mudah dicapai dari stasiun Shinbasi, Tokyo.

嵐が丘学園
バショ

Plastic Memories

Episode kelima dari Plastic Memories ternyata mengambil referensi tempat dari negara tetangga yaitu Singapura. Adapun tempat yang dijadikan referensi adalah Hong Lim Complex dan Chinatown Train Station. Lalu ada Chinatown Point, sebuah mall yang terkenal karena satu-satunya dengan desain lantai spiral.

ZARA
CHOOSE ONE
HOLLAND ROAD
X-ING
SLOW

BEKKANKOU

http://ameblo.jp/bekkankou/

Bekkankou adalah illustrator kelahiran 16 Oktober yang bekerja di Studio August. Dia juga tergabung pada circle doujinshi Rocket Yarou. Sebelum disibukkan August dia rutin merilis sejumlah doujin artwork untuk comicket.

Bisa dibilang dia adalah signature dari Studio August karena semua VN sukses mereka menggunakan illustrasi dari Bekkankou. Dia belum pernah menerima job dari studio lain.

Studio August juga fokus pada VN yang mengandalkan drama romance. Jadinya mudah diadaptasi menjadi anime. VN mereka yang diadaptasi antara lain Fortune Arterial, Yoake Mae Yori Ruriiro Na, Daitoshokan no Hitsujikai. Sayangnya semua hasil adaptasi anime ini berbeda nasib.

Karena keterbatasan durasi, cerita harus dipotong. Jadi tidak semua heroine mendapat jatah yang sama berimbas pada penjualan seadanya. Sudah menjadi rahasia umum kalau ada penggemar karakter A yang jatah tampil sedikit tidak akan membeli BD-nya.

3x3 Rekomendasi

on.fb.me/1z7rMtV

GARUDABOI

Saepul adalah anak SMA dengan identitas rahasia sebagai superhero ajaib bernama Garudaboi. Teman-teman dan para penjahatnya sama-sama ajaib juga.

bit.ly/1I4dr6D

SAKTI FAMILY

Keluarga Sakti beranggotakan empat orang, yang masing-masing punya kekuatan super yang keren.

bit.ly/1GAFSvF

ANIMA CORE

Tahun 2050, terdapat sebuah game online virtual bernama Animacore. Semua orang bermimpi menjadi gamer profesional dan mendapatkan uang di dalamnya.

on.fb.me/1JBn11Q

GOD YOU MUST BE JOKING

Gigi Dua yang punya gigi dua menyampaikan berbagai kritik sosial masyarakat Indonesia dengan cara yang ofensif dan menggelitik.

on.fb.me/1I4dwXJ

WENI N FRENS

Ini adalah cerita Weni dan teman-temannya dari sebuah circle gaul bernama cintaTULUS.

on.fb.me/1CxhQLD

AZIZ DAN YAHYA

Dulu Aziz Yahya adalah satu orang. Setelah dikutuk oleh rumput, mereka membelah diri menjadi Aziz dan Yahya. Lalu dimulailah petualangan ladalah mereka.

on.fb.me/1DV80cf

PAVLICHENKO

Alkisah ada seorang penembak jitu dari tanah Roshan bernama Pavlichenko. Dia kuat, garang, dan mengenakan sailor fuku.

on.fb.me/1ym0ONx

SA SA

Sasa, mahasiswa yang perawakannya mirip anak kecil. Sementara Disyu adalah cowok yang kelihatan mirip cewek. Bersama, mereka adalah pasangan kekasih yang unik.

on.fb.me/103P6PQ

#GAJELAS

KAPAN JELASNYA DONG?

KOMIK GA JELAS

Ini komik apa sih, judulnya aja nggak jelas.